LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

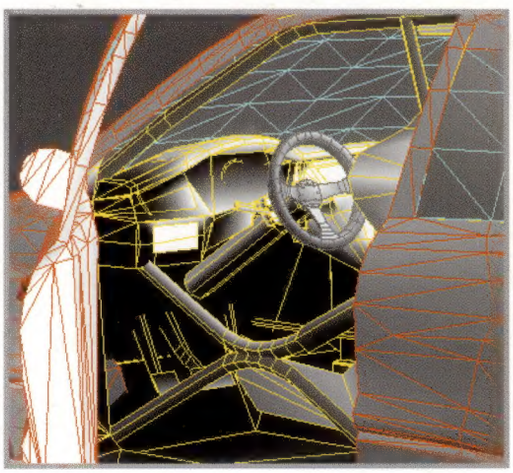
SUPER CONSOLE

Recensioni

MotoGP 2 ■ WipEout Fusion
Gran Turismo Concept 2001 Tokyo
Max Payne ■ Guilty Gear X
Maximo ■ Parappa the Rapper 2
Mobile Suit Gundam: FVZ EX
Shadow Man: 2econd Coming

Interviste

Goto ■ Kojima ■ KCE Osaka



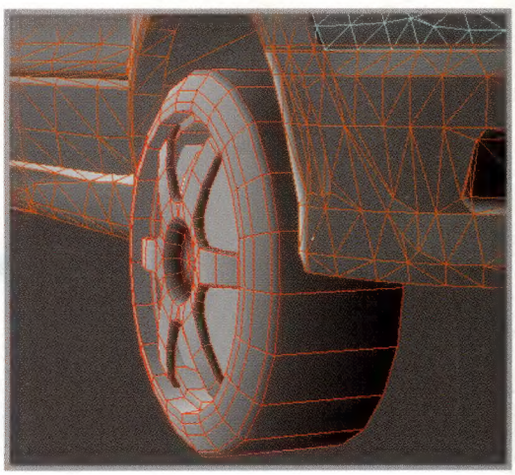
V-Rally 3

- In sviluppo da due anni
- Ambizione di realismo estremo
- 8.000 punti di deformazione
- 200 parametri comportamentali
- Incidenti fatali contemplati
- Anteprima in esclusiva
- Intervista agli sviluppatori

Speciale

Rumori di Fondo

Audio & Videogioco: una Storia
Prima parte [1958-1991]



Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

89

ISSN 1126-3652

9 771126 365007 20089

4€ (lire 7.745)

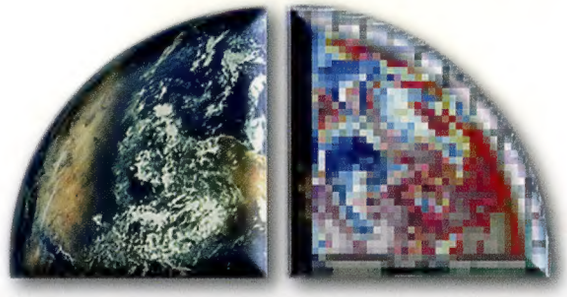
FEBBRAIO 2002

Gruppo Editoriale FUTURA

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

WORLD GAMES

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
18 WHEELER	PAL	99000
24 ORE LE MANS	PAL	109000
7 BLADES	PAL	109000
AIR BLADE	PAL	109000
ALONE IN THE DARK 4	PAL	119000
AQUA AQUA WETRIX 2	PAL	89000
ARMORED CORE 2	PAL	89000
ATLANTIS 3	PAL	109000
BALDUR'S GATE ALLIANCE	PAL	119000
BATMAN VENGEANCE	PAL	99000
CAPCOM VS SNK 2	PAL	119000
COMMANDOS 2	PAL	119000
CRASH BANDIC. WARTH CORTEX	PAL	109000
CRAZY TAXI	PAL	109000
DARK CLOUD	PAL	109000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	89000
DEVIL MY CRY	PAL	119000
DUNE	PAL	99000
ESPN NBA 2 NIGHT	PAL	109000
EXTERMINATION	PAL	109000
FIFA 2001	PAL	79000
FIFA 2002	PAL	119000
FORMULA 1 2001 EA	PAL	119000
FORMULA ONE 2001	PAL	89000
GRAN TURISMO 3	PAL	109000
GTA 3	PAL	109000
GUNGRIFFON BLAZE	PAL	109000
HALF LIFE	PAL	119000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	109000
INT. TRACK'N FIELD 2000	PAL	109000
JACK & DAXTER	PAL	109000
JEKILL & HIDE	PAL	109000
KESSEN	PAL	89000
KLONOA 2	PAL	109000
KNOCKOUT KINGS 2001	PAL	69000
LA MUMMIA 2 IL RITORNO	PAL	109000
MADDEN 2002	PAL	119000
MASTER RALLY	PAL	109000
MDK 2	PAL	109000
MEGARACE 3	PAL	109000
METAL GEAR SOLID 2	USA	TELEF.
MIDNIGHT CLUB STREET RAC.	PAL	89000
MOTO GP	PAL	89000
NHL 2002	PAL	119000
NBA LIVE 2001	PAL	79000
NBA LIVE 2002	PAL	119000
OFF ROAD WIDE OPEN	PAL	109000
ONI	PAL	79000
ONIMUSHA	PAL	119000
OPERATION WIN BACK	PAL	109000
ORPHEN	PAL	109000
PAPERINO	PAL	89000
PRO EVOLUTION SOCCER ITA	PAL	129000
RAYMAN 2 REVOLUTION	PAL	89000
RAYMAN M	PAL	109000
RED FACTION	PAL	119000
RESID. EVIL CODE VERONICA	PAL	119000
RIDGE RACER V	PAL	89000
RUGBY 2002	PAL	119000
RUNE:VIKING WARLORD	PAL	109000
SILENT HILL 2	PAL	129000
SKY ODYSSEY	PAL	79000
SMUGGLER'S RUN 2	PAL	109000
SOUL REAVER 2 ITA	PAL	129000
SPLASHDOWN	PAL	109000
SSX TRICKY	PAL	119000
STREET FIGHTER EX 3	PAL	109000
SUMMONER	PAL	109000
SUPER BUST A MOVE	PAL	89000
TARZAN FREE RIDE	PAL	109000
TEKKEN TAG TOURNAMENT	PAL	89000
THE BOUNCER	PAL	109000
THEME PARK WORLD	PAL	109000
THIS IS FOOTBALL 2	PAL	109000
TIME SPLITTERS	PAL	109000
TOKIO XTREME RACER:ZERO	PAL	79000
TONY HAWCK'S 3	PAL	119000
TOP GUN INTERN. ACADEMY	PAL	109000
UEFA CHAM. LEAGUE 2001/2002	PAL	109000
UNREAL TOURNAMENT	PAL	109000
WACKY RACES	PAL	109000
WIPEOUT FUSION	PAL	109000
WORLD RALLY CHAMP.	PAL	109000
X-SQUAD	PAL	79000
Z.O.E.	PAL	109000
ZORRO	PAL	109000

X BOX USA

X-BOX	USA	TELEF.
4X4 EVO 2	USA	TELEF.
AIR FORCE DELTA STORM	USA	TELEF.
AMPED FREESTYLE SNOWB.	USA	TELEF.
ARTIC THUNDER	USA	TELEF.
AZURIK:RISE OF PERATHIA	USA	TELEF.
BLOOD WAKE	USA	TELEF.
DEAD OR ALIVE 3	USA	TELEF.
DARK SUMMIT	USA	TELEF.
GUN VALKYRIE	USA	TELEF.
HALO	USA	TELEF.
HOUSE OF THE DEAD 3	USA	TELEF.
JET SET RADIO FUTURE	USA	TELEF.
MALICE	USA	TELEF.
MADDEN NFL 2002	USA	TELEF.
MX 2002 MOTOCROSS	USA	TELEF.
NEW LEGEND	USA	TELEF.
NIGHTCASTER	USA	TELEF.
ODDWORLD MUNCH'S ODIS.	USA	TELEF.
PROJECT GOTHAM RACING	USA	TELEF.
STAR WARS OBI WAN	USA	TELEF.
TEST DRIVE	USA	TELEF.
TONY HAWK'S SKATEB. 2X	USA	TELEF.
STAR WARS STARFIGHTER	USA	TELEF.
TRANSWORLD SURF	USA	TELEF.

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE	PAL	269000
ARMY MAN ADVANCE	PAL	109000
CASTELVANIA:CIRCLE OF THE MOON	PAL	109000
EARTHWORM JIM	PAL	109000
F-ZERO MAXIMUM VELOCITY	PAL	99000
GT ADVANCE CHAMP. RACING	PAL	109000
IRIDION 3D	PAL	109000
KONAMI KRAZY RACERS	PAL	109000
MARIO KART SUPER CIRCUIT	PAL	109000
MEGAMAN BATTLE NETWORK	PAL	109000
PACMAN COLLECTION	PAL	109000
PITFALL	PAL	109000
RAYMAN ADVANCE	PAL	109000
SUPER MARIO ADVANCE	PAL	99000
TEKKEN ADVANCE	USA	129000
TONY HAWK PRO SKATER 2	PAL	109000
TOP GEAR GT ADVANCE	PAL	109000
WARIO LAND ADVANCE	USA	149000

PLAYSTATION

007 RACING	PAL	59000
ALONE IN THE DARK 4	PAL	89000
ATLANTIS L'IMPERO PERDUTO	PAL	89000
BEATMANIA + CONTROLLER	PAL	59000
BLACK & WHITE	PAL	89000
C-12	PAL	79000
CASTELVANIA CHRONICLES	PAL	79000
CRASH BASH	PAL	49000
DIGIMON WORLD	PAL	89000
EURO 2000	PAL	29000
FAMILY GAMES COMPEN. 20 1N1	PAL	59000
FIFA 2002	PAL	89000
FINAL FANTASY IX	PAL	59000
FINAL FANTASY VII	PAL	49000
FINAL FANTASY VIII	PAL	49000
FORD RACING	PAL	59000
FORMULA 1 99	PAL	29000
GTA 2	PAL	59000
GUNFIGHTER LA L. DI J.JAMES	PAL	59000
HARRY POTTER	PAL	89000
ISS PRO EVOLUTION 2	PAL	59000
KOUDELKA	PAL	29000
MEDIEVIL 2	PAL	49000
MIDNIGHT IN LAS VEGAS	PAL	49000
NBA HOOPZ	PAL	89000
NBA LIVE 2002	PAL	59000
SPEC OPS 2	PAL	39000
SPIDERMAN	PAL	59000
SPIDERMAN 2 ENTER ELECTRO	PAL	99000
SPYRO 3	PAL	49000
SYPHON FILTER 3	PAL	89000
TENCHU 2	PAL	89000
TIME CRISIS PROJECT TITAN	PAL	79000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	59000
X-MEN MUTANT ACADEMY 2	PAL	89000
YATTAMEN TIME BOKAN	PAL	89000

GAME CUBE

GAME CUBE CONSOLE	USA	TELEF.
BATMAN DARK TOMORROW	USA	TELEF.
CRAZY TAXI	USA	TELEF.
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	USA	TELEF.
EXTREME G3	USA	TELEF.
FIFA SOCCER 2002	USA	TELEF.
LUIGI'S MANSION	USA	TELEF.
MADDEN NFL 2002	USA	TELEF.
PIKMIN	USA	TELEF.
RESIDENT EVIL 0	USA	TELEF.
SSX TRICKY	USA	TELEF.
STAR WARS ROUGUE 2	USA	TELEF.
SUPER MONKEY BALL	USA	TELEF.
SUPER SMASH BROS. MELEE	USA	TELEF.
WAVE RACE BLUE STORM	USA	TELEF.

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.COM

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Suonerie & Loghi

per Nokia e Motorola

i loghi più originali in assoluto

1021 DRAGONBALL GT

1. Scegli il tuo logo o la tua suoneria.
2. Chiama il nostro numero da un telefono fisso.
3. Inserisci il numero del tuo cellulare o quello dei tuoi amici.
4. Digita il codice corrispondente e riceverai il tutto in poco tempo.

le suonerie più aggiornate

Gingle più Originali

5702 **Candela** - Noelia
5708 **Ti prendo e ti porto via** - Vasco Rossi
5709 **www.mipiacitu** - Gazosa
5713 **Crying at the discoteque** - Alcazar
5716 **Salta 2000** - King Africa
5719 **Angel - Shaggy**
5720 **La Playa del Sol** - Estrella
5722 **Boy Band** - Velvet
5729 **Siamo soli** - Vasco Rossi
5732 **Mon Amour** - Gigi D'Alessio
5735 **Infinito** - Raf
5738 **Tre parole** - Valeria Rossi
5744 **Mama insegnami a bailar** - Tribà
5746 **Let's talk about a man** - Prezioso
5748 **It takes a fool to remain sane** - The Ark
5759 **Eternity** - Robbie Williams
5772 **Diskotek people** - Molella
5774 **Joy is** - Naòve
5776 **La vie c'est fantastique** - S.M.S. feat. Rehb
5791 **Abracadabra** - The soundlovers
5800 **Perdono** - Tiziano Ferro
5807 **Stupido hotel** - Vasco Rossi
5808 **Via** - Raf
5814 **Can't get you out of my head** - Kylie Minogue
5816 **Hunter** - Dido
5817 **Analyse** - Cranberries
5818 **Ahum** - Zucchero
5826 **Insieme a lei** - Gigi D'Alessio
5827 **Hit 'em up style** - Blu cantrell
5830 **E ritorno da te** - Laura Pausini
5833 **Supereroi** - Meganoidi
5835 **The nobodies** - Marilyn Manson
5836 **Un giorno credi** - Gigi D'agostino
5838 **Drowning** - Backstreet Boys
5840 **Family affair** - Mary J. Blige
5842 **Hero** - Enrique Iglesias
5845 **In the end** - Linkin Park
5849 **Mi ami davvero** - Luca Carboni
5851 **Portami via** - Pooh
5854 **Walk on** - U2
5856 **80's stars** - Eiffel 65 feat. Franco Battiato
5860 **Because i got high** - Afroman
5863 **I'm slave 4 u** - Britney Spears
5864 **Let u go** - ATB
5865 **Listen** - M
5866 **Mornings** - Web
5867 **No way, no time** - Lady Violet
5868 **Save my heart** - Erika
5869 **Sexy** - French Affair
5871 **Silver screen** - Felix Da Housecat
5872 **Sunshine** - Dance Nation
5873 **That Day** - Natalie Imbruglia
5874 **Tutto fa l'amore** - Valeria Rossi
5876 **Y yo sigo aqui** - Paolina Rubio
5877 **Boiler** - Limp Bizkit
5878 **First day** - Blink 182
5879 **Let your body decide** - The Ark
5880 **Ritorno ad amare** - Biagio Antonacci
5881 **Sei volata via** - Ron
5883 **Smooth criminal** - Alien Ant Farm
5884 **So i begin** - Galleon
5885 **The feel good vibe** - Feel Good Production
5886 **Would you be happier?** - The Corrs
5887 **Come deve andare** - 883
5888 **Dig it** - Lenny Kravitz
5890 **Fragile** - Sting
5891 **I'll take the rain** - R.E.M.
5893 **Numeri in mia vita** - Delta V
5894 **Paid my dues** - Anastacia (OMNITEL)
5895 **Per me, per sempre** - Eros Ramazzotti
5896 **Rapture** - Iio
5898 **Sono vivo** - Velvet
5900 **Too close** - Blue
5901 **Calling** - Geri Halliwell
5902 **Don't stop moving** - S Club 7
5903 **Fallin'** - Alicia Keys
5904 **Heaven out of hell** - Elisa
5905 **Non cancellate il mio mondo** - R. Zero
5908 **Superelectric** - Bomfunk MC's
5909 **Take me home** - Sophie Ellis Bextor
5910 **The music's no good without you** - Cher
5911 **4 your love** - Magic box
5912 **Cry** - Michael Jackson
5913 **Discomani** - Carolina Marquez
5914 **Freelove** - Depeche Mode
5915 **Welcome - in the city, in the jungle** - M&D
5916 **Gold dream** - Gold dream
5917 **On the move** - Barthezz
5918 **Cut here** - The Cure
5919 **I'm so crazy** - Par T One
5920 **L'olimpiade** - Tiziano Ferro
5921 **Queen of my heart** - Westlife
5922 **Stillness of heart** - Lenny Kratitz
5923 **What's going on** - All Stars Tribute
5924 **You give me something** - Jamiroquai

Speciale LIGABUE

4832 **Leggero**
4833 **Libera nos a malo**
4834 **L'odore del sesso**
4835 **Marlon Brando é sempre lui**
4836 **Non é tempo per noi**
4837 **Piccola stella senza cielo**
4838 **Quella che non sei**
4839 **Si viene e si va**
4840 **Tra palco e realtà**
4841 **Una vita da mediano**
4842 **Urlando contro il cielo**
4843 **Viva**
4844 **Vivo, o morto x**

Sigle TV

3310 **Profondo Rosso**
3303 **Mission Impossible** - 1 Ver.
3320 **Famiglia Addams**
3328 **Nove settimane e mezzo**
3334 **Il buono, il brutto, il cattivo**
3352 **Grande Fratello**
3362 **Wind Eureka** - gingle pubblicità
3364 **Striscia la notizia** - sigla finale Gabibbo
3365 **Chips**
3366 **Le iene** - sigla iniziale
3367 **Los Quarenta**
3368 **Magnum P.I.**
3369 **Sabrina (vita da strega)**
3316 **Beverly Hills Cop**
3370 **A-Team** - "Telefilm"
4524 **Fame - Saranno Famosi**
4525 **Flashdance** - "colonna sonora"
4526 **Unchained melody** - "film Ghost"

Cartoni

3001 **Goldrake**
3005 **Ufo Robot**
3013 **L'uomo tigre**
3014 **Lupin**
3016 **Jeeg Robot**
3018 **Daytan 3**
3023 **Dragon Ball**
3024 **Dragon Ball Z**
3025 **Dragon Ball GT**
3030 **Holly e Benji**
3040 **Grattachecca e Fichetto**
3041 **Pokemon**
3042 **Pokemon always**
3043 **Holly e Benji che campioni**
3044 **Slump e Arale** - what a mess
3045 **Tom e Jerry**
3046 **All'arrembaggio** - "cartone animato"
3047 **Ken il Guerriero**
3048 **Dolce Remi**

WWW.LOGOPHONE.IT

richiedi il catalogo GRATIS

Attenzione: Il numero 166.19.44.77 può essere raggiunto solo da telefoni di rete fissa.

- Se collegato a rete WIND assicurati di avere segnale. • Ricordati sempre di salvare.
- Modelli compatibili NOKIA: 3210, 3310, 5140, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8850, 8890, 9000, 9000i, ed inoltre per i modelli 5110, 5130, 5146, solo loghi; modelli 8110 i, 8130, 8146, solo suonerie.
- Modelli compatibili MOTOROLA: Timeport: T250, T260, - V50, V51, V60, V100, V120.

166.19.44.77

M.D.G. snc - Via Paladini, 6 - 60035 Jesi (An) - Euro 1,31 + IVA al min. - Max 8 min. Non erotico vietato ai minori.

in questo **numero**

89

SUPER CONSOLE

DIRETTORE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ivan Fulco, Erik Pede, Fabio Ravetto, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI
Manuel Minati
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A. c/o Freepping s.r.l.
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro - Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
Fax: 055/3204290
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

V-Rally 3 012

Drakan: the Ancients' Gates 016

Vampire Night 018

ESPN Winter Sports 2002 022

Auto Modellista 024

MotoGP 2 046

GT Concept 2001 Tokyo 044

WipEout Fusion 048

Maximo: Ghosts to Glory 056

Guilty Gear X 066

ANTEPRIME

024 Auto Modellista
021 Dark Summit
016 Drakan: the Ancients' Gates
022 ESPN Intern. Winter Sports 2002
028 Samurai
019 Shadow Hearts
029 Star Wars Racer Revenge: Racer II
020 Taz Wanted
029 Terminator
012 V-Rally 3
026 Virtua Fighter 4
018 Vampire Night
028 X-Men: Next Dimension

RECENSIONI

070 Ace Combat 04 Distant Thunder
055 ESPN X-Games Skateboarding
060 Evil Twin: Cyprien's Chronicles
044 GT Concept 2001 Tokyo
066 Guilty Gear X
071 Gundam: Battle Assault
052 Jeremy McGrath Supercross 2002
053 Legends of Wrestling
050 Looney Tunes Space Race
062 Max Payne
056 Maximo: Ghosts to Glory
068 Mobile Suit Gundam: FvZ EX
061 Monsters Inc.
046 MotoGP 2
064 Parappa the Rapper 2
072 Power Diggerz
058 Shadow Man: 2econd Coming
054 Sunny Garcia Surfing
048 WipEout Fusion

RUBRICHE

006 PlayWorld
034 Speciale *Rumori di Fondo*
074 PlayGround
078 PlayFAQ
079 Game Development
080 Oddities
082 PlayVideo
084 R&B Cafe
086 OuterWorlds
090 Retro History
092 The First Place
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede

Teiyu Goto 030

Speciale *Rumori di Fondo* 034

EDITORIALE

La cultura del videogioco passa per le scelte dei videogiocatori. La prima scelta l'avete già fatta: se state leggendo queste righe significa che avete resistito ad un incipit narcotico come "la cultura del videogioco" e che la Forza scorre in voi. Bravi Skywalkers. Un'altra scelta passa invece per il potere economico del videogiocatore. Il concetto è parecchio semplice: il videogioco, al di là delle velleità artistiche o di altre pratiche intellettualoidi, rimane una pura e semplice industria. Molto ovvio. E un'industria deve fatturare, e per fatturare deve vendere, e per vendere deve realizzare prodotti che trovino acquirenti, e per trovare acquirenti deve andare incontro ai loro gusti. Troppo lineare. Questo comporta un'esplosiva (e banale) conclusione logica: il videogiocatore detiene il potere supremo della banconota frusciante. Altro che la Forza. Molto di più. Gli euro sono brutti da fare schifo, concordiamo, ma il concetto non cambia: l'industria è nelle mani di chi detiene questo potere. Ma passiamo al punto 2...

Punto 2: negli ultimi mesi gli scempi perpetrati sui videogiochi in fase di adattamento al mercato europeo si sono susseguiti con ineluttabile regolarità. Anni di videogiochi localizzati con i piedi (sporchi, in talune occasioni) ci hanno temprato, è vero, ma l'emozione di scandalizzarci ogni giorno come fosse un nuovo scandalo è troppo allettante. Prendiamo **Devil May Cry** in versione europea, per aperitivizzare. Capcom, nella sua infinita saggezza, ha evitato di complicarci la vita con un inutile selettore 50/60Hz, donandoci un Dante estrosamente più lento e più grasso, ornato dalle consuete bande nere che fanno un po' cornice sacra, un po' old-fashion (il nero va su tutto, in effetti). Non solo. Per completare l'opera di aggiramento, Capcom è riuscita anche a vendere una quantità notevole di copie del gioco. D'altra parte, siamo concreti: quanti sanno cosa diavolo sia un selettore 50/60Hz? Passiamo allora ad argomenti più concreti...

Punto 2.1: mentre scrivo queste righe, migliaia di videogiocatori italiani ascoltano un simpatico personaggio, al secolo Gianni Pinoli, che dispensa idiozie nel bel mezzo di una partita di calcio. Il simpatico personaggio, per chi non ne fosse a conoscenza, è il telecronista di **Pro Evolution Soccer**. Konami, nella sua infinita saggezza (pure lei), ha voluto farci dono delle sue pessime evoluzioni verbali e, come se non bastasse, anche di una traduzione in italiano puzzomediocre. Ma perché Konami non si è affidata totalmente al suo distributore italiano, Halifax, per far svolgere una degna localizzazione on-site, invece di sbrigare maldestramente il lavoro all'estero? Forse perché una localizzazione ad opera di mani esperte è un affare assai costoso. Forse perché anche ingaggiare un degno commentatore è un affare assai costoso. E forse anche perché, moltiplicando il tutto per i principali paesi europei, il risparmio non dev'essere stato minimale. Gli euro sono brutti da fare schifo, concordiamo, ma sempre soldi sono. E d'altra parte cosa importa? **PES** ha venduto nei negozi italiani come le zucche ad Halloween. Basta questo. Come dite? Fare i conti in tasca a Konami è scortese? Può darsi, ma anche localizzare **PES** in quel modo è scortese. Ma andiamo oltre...

Punto 2.2: se qualcuno di voi ha avuto occasione di giocare **Jak and Daxter** in versione PAL, avrà forse notato alcuni bug all'interno del gioco. Nel menu delle opzioni si segnalano infatti strane voci, come un'opzione per selezionare la lingua (con tutte le principali lingue europee più il giapponese) e uno strano selettore 50/60Hz (ne avete sentito parlare?). Sono eventi singolari. Qualcuno di voi forse ne ha già avuto esperienza con i giochi europei Dreamcast, molto spesso guarniti da tale selettore. E magari avrà pensato che Sega, in fondo, ne aveva di tempo da perdere con quelle sciocchezze. E Microsoft? Addirittura un selettore 50/60Hz nel menu di sistema di Xbox! Devono essere impazziti! Non sanno che di questi tempi pensare al videogiocatore europeo in termini di rispetto è una scelta controproducente? Chissà... Ma rimane un punto: tutto questo discorso, alla fine, cosa significa?

Punto 3: significa che è ora di esercitare il potere supremo della banconota frusciante. Pensate a un gioco rozzamente localizzato. Bene. Ora pensate ad un gioco rispettosamente localizzato. Molto bene. A questo punto riflettete. In voi scorre il potere supremo della banconota frusciante. Lo sentite? Ne avete percezione? Perfetto: quando sarete di fronte al bancone del negoziante ricordatevi di questo potere. Non dimenticatelo. Usate la Forza, Skywalkers, usate la Forza...

ivan**fulco**

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

a cura di marcello**cangialosi** e diego**cortese**

Inarrestabile **PlayStation2**

Lo scorso 9 gennaio, appena dissipato il polverone sollevato dai bagordi consumistici natalizi, Sony Computer Entertainment ha fatto il punto sulle vendite al dettaglio di PlayStation2 registrate nel lasso di tempo che va dalla fine di novembre 2001 all'inizio di gennaio 2002. Secondo le stime della società, in poco più di un mese la comunità videoludica mondiale avrebbe assorbito e sistemato nel proprio salotto ben 5 milioni di console, portando la base installata attuale attorno a quota 25 milioni (SCE prevede di arrivare a 30 entro la fine dell'anno fiscale) e facendo di PlayStation2 la console più venduta nel periodo natalizio appena trascorso (rispetto al milione e mezzo circa di Xbox e GameCube).

In Giappone, le vendite settimanali del sistema Sony hanno preso a lievitare il 29 novembre – complice l'abbattimento del prezzo a 29.800 yen (poco meno di 500.000 lire, circa 258€ – arrivando a toccare punti di massimo di 200.000 unità vendute nella terza settimana di dicembre. In totale, dal 26 novembre 2001 al 6 gennaio 2002, la base installata nipponica di PlayStation2 si sarebbe arricchita di altri 1.1 milioni di unità, più del doppio rispetto a quanto fatto registrare nel medesimo periodo dell'anno precedente.

In America, nella settimana precedente il Natale, circa 640.000 persone hanno scelto di mettere PlayStation2 sotto l'albero. Grazie soprattutto alla commercializzazione di pezzi da novanta come **GTA3**, **Final Fantasy X** e **Metal Gear Solid** 2, dalla settimana del Ringraziamento fino alla fine di dicembre sono state vendute un totale di 2.5 milioni di console.

Anche l'Europa ha fatto registrare vendite record. Nella terza settimana di dicembre ben 500.000 PlayStation2 hanno trovato il rispettivo padroncino, quasi il quadruplo rispetto all'anno precedente. Facendo il totale, fra novembre e dicembre l'Europa ha abbracciato 2.78 milioni di monoliti nuovi di zecca. Nel medesimo bimestre le vendite sul territorio italiota hanno raggiunto quota 300.000 con un picco di 30.000 unità piazzate nella settimana antecedente il Natale.

spot**news**

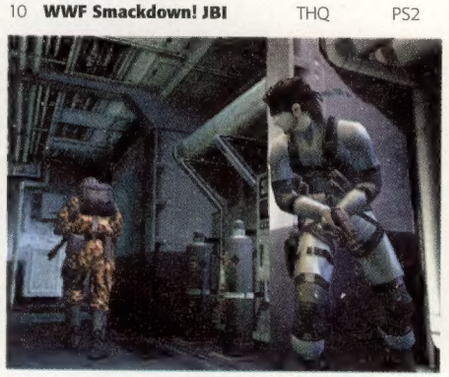
Tecmo ha confermato la commercializzazione del proprio horror adventure "fotografico" **Zero** sui mercati al di là dell'oceano. Il gioco sarà disponibile in America a partire dall'8 marzo col nome **Fatal Frame**. L'aspetto della giovane protagonista (una studentessa giapponese) verrà leggermente modificato per incontrare i gusti occidentali.

I più venduti nel 2001 (JPN)

01	**Final Fantasy X**	Square	PS2
02	**Gran Turismo 3 A-Spec**	Sony	PS2
03	**Dragon Quest Monsters 2**	Enix	GBC
04	**Dragon Quest IV**	Enix	PS
05	**Onimusha**	Capcom	PS2
06	**Everybody's Golf 3**	Sony	PS2
07	**Super Smash Bros. DX**	Nintendo	GC
08	**Metal Gear Solid 2**	Konami	PS2
09	**Pocket Monster Crystal**	Nintendo	GBC
10	**Super Mario Advance**	Nintendo	GBA

I più venduti a novembre (USA)

01	**Metal Gear Solid 2**	Konami	PS2
02	**Grand Theft Auto III**	Rockstar	PS2
03	**Luigi's Mansion**	Nintendo	GC
04	**Halo**	Microsoft	XBOX
05	**Tony Hawk's Pro Skater 3**	Activision	PS2
06	**Harry Potter**	EA	PS
07	**Star Wars Rogue Leader**	Lucasarts	GC
08	**Harry Potter**	EA	GBC
09	**Madden NFL 2002**	EA	PS2
10	**WWF Smackdown! JBI**	THQ	PS2



Yahoo! Japan su PS2

Sony Computer Entertainment continua a stringere accordi con i maggiori ISP nipponici. Dopo NNT e So-Net, è la volta di Yahoo!

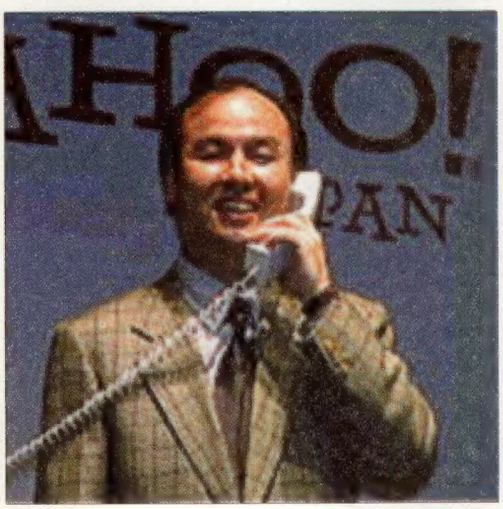
Il 20 dicembre scorso un nuovo alleato si è aggiunto alle fila di Sony Computer Entertainment per offrire servizi online via PlayStation2. Yahoo! Japan Corporation, società facente parte del gruppo Softbank, renderà disponibile Yahoo!BB, un portale per connessioni a banda larga attraverso cui gli utenti PS2 potranno accedere a tutti i servizi offerti da Yahoo Japan. News, informazioni finanziare e sportive, aste online e soprattutto il servizio di comunicazione BB Phone (vedi sotto) sono solo alcuni dei contenuti che si renderanno disponibili. L'accordo prevede inoltre la distribuzione attraverso le pubblicazioni di proprietà del Gruppo Softbank (tra cui il periodico "The PlayStation2") di DVD PlayStation2 da usare congiuntamente al network BB. Quest'ultima tipologia di servizio dovrebbe prendere il via nella prossima primavera.

"Fino ad ora, l'unico modo per usare una connessione broadband è stato il PC," ha dichiarato Masayoshi Son, presidente e CEO di Softbank. *"In futuro, grazie al servizio BB Phone che abbiamo annunciato il 18 dicembre, il broadband sarà accessibile anche attraverso il telefono e in virtù dell'accordo con SCEI anche attraverso il televisore."* Son ha inoltre dichiarato che la sua società aveva intenzione di sviluppare personalmente un set top box per la TV broadband, ma che il prezzo al dettaglio sarebbe probabilmente stato troppo alto: *"è per questo che abbiamo preso in considerazione PlayStation2 e cominciato a discuterne con Ken Kutaragi sei mesi fa."* Alla luce degli accordi già siglati da SCE sia in Giappone che in America (AOL), pare che il ragionamento di Son sia condiviso dai maggiori operatori del settore: perché arrischiarsi nella produzione di un set top box quando PlayStation2 offre le medesime funzionalità ad un costo relativamente irrisorio ed è già presente in oltre 20 milioni di appartamenti? Kutaragi è consapevole della potenza catalizzatrice del suo sistema ed afferma che SCEI è disponibilissima ad accordarsi con qualsiasi provider di connessioni broadband e relativi servizi. *"La nostra speranza è che gli utenti PS2 abbiano la possibilità di scegliere fra diversi provider e servizi un po' come fanno con i diversi canali televisivi"* ha dichiarato Kutaragi. E' evidente che per ottenere un simile risultato la mera connessione BB non basta. Fondamentale sarà quindi il ruolo dell'HDD, che con i 40GB di memoria del modello base (SCEI starebbe considerando l'eventualità di renderne disponibili di più capienti man mano che i costi di produzione caleranno) garantisce il minimo indispensabile per lo stoccaggio dei beni digitali di vario genere - film, brani musicali e videogiochi - che si renderanno disponibili in rete. Non è un caso quindi che, analogamente a quanto pattuito con NTT e So-Net qualche mese fa (cfr. **SC**88), SCEI rifornirà dei necessari HDD anche Yahoo!BB, la quale si curerà di distribuirli (vendendoli o noleggiandoli) presso i suoi abbonati insieme ad un modem ADSL. Inoltre, secondo quanto dichiarato da Son, Softbank starebbe considerando l'eventualità di distribuire una versione personalizzata dell'HDD PS2 con giochi ed altri contenuti preinstallati. L'inizio del beta testing dei servizi Yahoo!BB è previsto per marzo, mentre l'apertura definitiva del portale a tutta l'utenza PS2 avrà luogo nel mese di aprile.

L'accesso al servizio BB Phone di Softbank attraverso PlayStation2 presuppone l'impiego di cuffia e microfono USB.

BB Phone

Presentato il 18 dicembre scorso, tre giorni prima dell'annuncio dell'accordo siglato fra SCEI e Softbank, il "BB Phone" offre la possibilità di telefonare col normale apparecchio domestico sfruttando però la tecnologia ADSL. Per accedere al servizio sarà sufficiente collegare il telefono di casa ad il modem ADSL attraverso un adattatore denominato Voice over IP (VoIP). Quest'ultimo rileva la digitazione dei numeri sull'apparecchio e trasmette la comunicazione telefonica sulle linee telefoniche di NTT attraverso il server di Yahoo!BB. A fronte di un esborso di 3.980 yen (65.000 lire circa) per l'attivazione del servizio - comprensivo di VoIP in comodato - e di un canone mensile di 530 yen (poco meno di 9.000 lire), l'utenza BB Phone pagherà un fisso di 7.5 yen (meno di 130 lire) ogni tre minuti di conversazione a prescindere dalla distanza della telefonata. Le telefonate fra utenti BB Phone saranno invece completamente gratuite. Per comprendere il vantaggio economico derivante dall'impiego del servizio in questione vi basti sapere che in Giappone l'attuale tariffa minima per le semplici chiamate urbane è di 8.5 yen (150 lire) ogni tre minuti.



spotnews

Sega-AM2 ha annunciato lo sviluppo di **Aerodancing 4 New Generation** per PlayStation2. F-15, F-14 e Su-27 sono al momento gli unici aerei confermati. La nuova edizione del simulatore acrobatico originariamente concepito su Dreamcast verrà commercializzata in Giappone la prossima primavera.

Numbers

2.434.015
Copie di **Final Fantasy X** vendute in Giappone nel 2001

6
Voto medio di 8 giochi PS2 recensiti su **Super Console** 88 (gli unici giochi recensiti anche su Gamespot.com)

7,25
Voto medio degli stessi 8 giochi su Gamespot.com

6,22
Voto medio di 9 giochi PS2 recensiti su **Super Console** 88 (gli unici giochi recensiti anche su IGN.com)

7,36
Voto medio degli stessi 9 giochi su IGN.com

50Hz
Modalità di aggiornamento dello schermo presente in **Devil May Cry** versione PAL

60Hz
Modalità di aggiornamento dello schermo assente in **Devil May Cry** versione PAL

10
Voto assegnato a **Halo** (Xbox) dalla rivista inglese EDGE

4320 cm^3
Volume di un Xbox

3553 cm^3
Volume di una PlayStation2

2452 cm^3
Volume di un GameCube (maniglia esclusa)

0,11 €
Costo al cm^3 di un Xbox PAL (prezzo della console: 479,99 €)

0.08 €
Costo al cm^3 di una PS2 PAL (prezzo della console: 293,86 €)

0,13 €
Costo al cm^3 di un GameCube JAP (prezzo medio della console [maniglia inclusa]: 330,00 €)

87%
Percentuale approssimativa di sequel tra i giochi PS2 pubblicati in Giappone a gennaio

53%
Percentuale approssimativa di sequel tra i giochi PS2 pubblicati negli Stati Uniti a gennaio

212,5$
Prezzo battuto su Ebay per una scatola Xbox vuota ("Xbox box")

Squaresoft **Online** Party

Per inaugurare in grande stile l'inizio della fase di beta testing della sua ambiziosa avventura online, Squaresoft ha tenuto in Giappone un evento, o meglio un "Online Party", durante il quale i fortunati visitatori hanno avuto modo di mettere piede per la prima volta nel mondo virtuale di Vana Diel. Nella medesima circostanza, sono stati venduti al prezzo di 10.000 yen (165.000 lire circa) alcuni kit per il beta testing di PlayOnline comprensivi di software, manuale ed il network adapter per PS2. La sperimentazione, che avrà corso fino al mese di aprile, ha subito dato i suoi frutti rivelando malfunzionamenti in alcuni modelli di HDD esterni, apparentemente incapaci di eseguire correttamente l'installazione del software. Secondo quanto riportato da Squaresoft, pare che il difetto sia da imputare ad un bug presente nel firmware di un preciso lotto di HDD a cui appartengono le periferiche con i codici seriali che vanno da 1102911 a 1103510 e da 1103711 a 1104930, per un totale di 1820 HDD difettosi. Inutile dire che SCE si è prontamente offerta di riparare al danno invitando i più sfortunati a restituire il loro modello di HDD in cambio di uno nuovo.

Nel corso della manifestazione, il CEO di Square Yoichi Wada ha inoltre annunciato che l'accesso al portale PlayOnline sarà completamente gratuito. Una volta registrati sul server sarà infatti possibile usufruire dei servizi di chat ed e-mail senza sborsare uno yen in più rispetto al canone di abbonamento all'ISP. Si dovrà invece sostenere un costo mensile per giocare online a titoli come **Tetra Master** e **Final Fantasy XI**, ma l'ammontare di questo costo è al momento ignoto.

Intanto, secondo un sondaggio condotto da Yahoo Japan su un campione di utenti PS2, sembra che Sony – e di riflesso Square – non troveranno terreno fertile per la semina delle rispettive offerte. Ben il 54% degli intervistati ha dichiarato di non nutrire alcun interesse nel network Sony mentre il 40% ignora addirittura il fatto che l'HDD sia già in vendita in Giappone. Al preoccupante resoconto diffuso da Yahoo, ha fatto eco il risultato di un altro sondaggio, stavolta ad opera del settimanale Famitsu, teso a saggiare il livello di interesse nutrito dagli adolescenti verso **Final Fantasy XI**. Anche in questo caso il risultato non è stato dei più confortanti: il 52% se ne frega, il 30% si è detto disposto a dargli una chance, mente il restante 18% attende la nuova avventura targata Squaresoft con vivo interesse. Un flop annunciato quindi? Tutt'altro. Prendere in esame i pareri espressi da chi ha già accesso alla rete via PC (come nel caso del sondaggio di Yahoo) o quelli di chi non ha sufficienti risorse economiche per sostenere il costo mensile di **FFXI** (come nel caso degli adolescenti interpellati da Famitsu), disegna uno scenario decisamente parziale latore di significati aleatori. Poco sorprendentemente, infatti, a pochi giorni dalla diffusione dei dati di cui sopra, Famitsu ha pubblicato l'elenco dei 10 videogiochi più attesi del 2002 dai suoi lettori, ed indovinate chi svetta al primo posto? Esattamente. **Final Fantasy XI** è ufficialmente il titolo più desiderato dalla maggior parte dei videogiocatori nipponici, primeggiando su altri pezzi da novanta come – in ordine di preferenza – **Sakura Taisen 4**, **Star Ocean 3**, **Onimusha 2**, **Xenosaga**, **Zelda**, **Virtua Fighter 4**, **Biohazard**, **Tekken 4** e **Super Robot Taisen**. Non male per un progetto che molti danno già per fallito.

spot**news**

Steve Race, ex-presidente di SCEA (sua la dirigenza all'epoca del lancio di PlayStation in US), è stato nominato CEO della software house Majesco. La società, fondata nel 1986, ha in sviluppo una serie di progetti per Xbox, GameCube e PlayStation2 in uscita nel 2002.

NetPlay Controller

Mostrato per la prima volta durante l'Online Party organizzato da Squaresoft per promuovere il suo **Final Fantasy XI**, il NetPlay Controller di Logicool è una periferica per PS2 appositamente creata per impieghi in contesti ludici online. Nato dalla fusione di un DualShock2 ed una tastiera, il NetPlay Controller è la soluzione ideale per chi vuole giocare online standosene comodamente spaparanzato sul divano del salotto. La periferica è inoltre scomponibile. Sganciata la tastiera (composta da 84 tasti, spessa 2 cm e larga 26) le due "alette" laterali possono essere unite a formare un controller dalle funzionalità analoghe a quelle del tradizionale DualShock2. Marchiato "PlayOnline" in virtù di un accordo siglato con Squaresoft, il NetPlay Controller sarà commercializzato in Giappone questa primavera ad un prezzo attualmente ignoto.

EA: ancora **DTS**

Dopo **NHL 2002** ed **SSX Tricky**, Electronic Arts ha annunciato due nuovi titoli PlayStation2 inclusivi della tecnologia DTS per offrire audio posizionale su canali discreti in game. I due beneficiari sono stavolta **Sled Storm 2**, seguito del discreto simulatore di motoslitta per PSone in uscita il 14 febbraio negli States, e **Pirates: The Legend of Black Kat** di Westwood Studios, un gioco dalla gestazione travagliata, presentato in sordina durante l'ultimo E3, poi dimenticato, poi ribattezzato un paio di volte, e adesso previsto per il 26 marzo, sempre in America. Nei prossimi mesi Electronic Arts prevede di annunciare altri titoli PS2 con supporto di DTS.

dts

spot**news**

Le vendite di **Silent Hill 2** hanno raggiunto quota 1.2 milioni nel mondo. L'ultimo horror adventure di Konami è rimasto al primo posto delle classifiche di vendita in Europa per ben due settimane consecutive.

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Febbraio
Ace Combat 04 Distant Thunder (febbraio – Namco)
DNA (8 febbraio – Hudson)
Dragon Rage (22 febbraio – 3DO)
Evergrace 2 (From Software)
Giants (22 febbraio – Interplay)
Go Dai Elemental Force (15 febbraio – 3DO)
Guilty Gear X (8 febbraio – Sammy)
Gunslinger (Activision)
Head Hunter (Sega)
High Heat Baseball 2002 (3DO)
IHRA Drag Racing (Bethesda)
Kessen 2 (22 febbraio – Koei)
MotoGP 2 (Namco)
Parappa the Rapper 2 (SCEI)
Robocop (Titus)
Shadowman 2 (15 febbraio – Acclaim)
Space Race (Infogrames)
Ultimate Fighting Championship (Crave)
Wipeout Fusion (SCEE)
WTA Tour Tennis (8 febbraio – Konami)

Nel 2002
Aliens Colonial Marines (Fox)
Blood Omen 2 (6 aprile – Eidos)
Dark Summit (22 marzo – THQ)
Dead to Rights (Namco)
Defender (Midway)
Dynasty Warriors 3 (22 marzo – Koei)
Drakan (marzo – SCEE)
ESPN Nba Tonight 2002 (aprile – Konami)
ESPN NFL 2002 (aprile – Konami)
ESPN NHL 2002 (aprile – Konami)
ESPN X-Games Snowboarding 2002 (aprile – Konami)
Exo (settembre – Infogrames)
Eve of Extinction (22 marzo – Eidos)
Ferrari F355 Challenge (Sega)
Final Fantasy X (Squaresoft)
Final Fantasy XI (Squaresoft)
Freekstyle (EA Big)
Frogger (aprile – Konami)
Grandia 2 (28 marzo – Gamearts)
Gun Survivor 2 (Capcom/Namco)
Ico (marzo – SCEI)
Jade Cocoon 2 (28 marzo – Genki)
Kinetica (SCEA)
Mat Hoffman Pro BMX 2 (29 marzo – Activision)
Maximo: Ghosts to Glory (Capcom)
MGS2: Sons of Liberty (8 marzo – Konami)
Monster Inc. (marzo – SCEA)
Mortal Kombat 5 (Midway)
Nascar Heat (maggio – Infogrames)
NBA 2K2 (Sega)
NFL 2K2 (Sega)
No One Lives Forever (marzo – Sierra)
Onimusha 2 (Capcom)
Premier Manager 2002 (maggio – Infogrames)
Prisoners of War (Codemasters)
Rally Championship (10 maggio – SCI)
Shadow Hearts (marzo – Midway)
Sled Storm 2 (EA Canada)
Smash Court Tennis Pro (Namco)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soldier of Fortune (27 marzo – Codemasters)
Soul Calibur 2 (Namco)
Space Channel 5 (marzo – Sega)
Starfighter 2 (marzo – Lucasarts)
Star Wars Racer Revenge (15 febbraio – Lucasarts)
State of Emergency (Rockstar)
Stuntman (maggio – Infogrames)
Superman (novembre – Infogrames)
Tekken 4 (Namco)
Tennis 2K2 (Sega)
Test Drive Overdrive (marzo – Infogrames)
The Getaway (SCEE)
The Lost (Irrational Games)
Time Splitters 2 (Eidos)
Transworld Surf (aprile – Infogrames)
V-Rally 3 (giugno – Infogrames)
Vampire Night (marzo – Namco)
Virtua Fighter 4 (marzo – Sega)
Xenosaga (Namco)
Zombie Revenge (17 aprile – Acclaim)

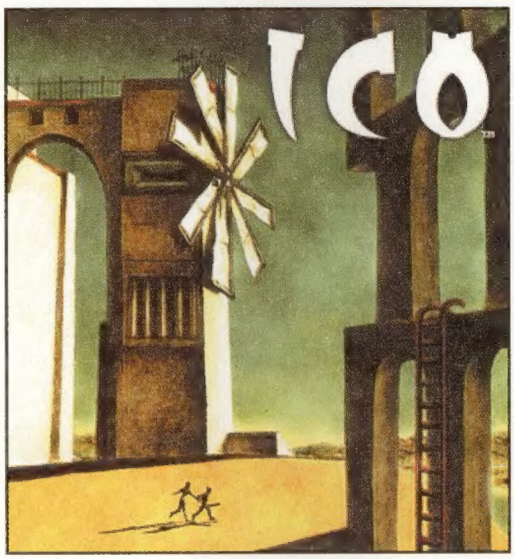
La melodia di **Ico**

Nonostante lo scarso successo commerciale dello splendido **Ico** di Fumito Ueda, o forse proprio per questo, SCEI ha annunciato per il 10 febbraio la commercializzazione di un OST sotto etichetta Sony Music contenete ben sedici brani musicali (vedi elenco) ricavati presumibilmente dal riarrangiamento dell'unica melodia presente nel gioco. Intitolato "Melody of Ico" e supervisionato dal compositore nipponico Oshima Michru, il CD verrà venduto al prezzo di 1.460 yen. Probabile recensione nel corso di uno dei prossimi appuntamenti con **R&B Cafe**.

Melody of Ico

Track list

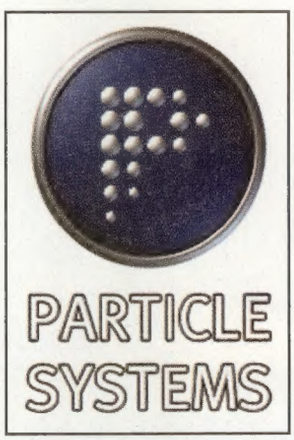
01. Prologue
02. Coffin
03. Impression
04. Castle in the Mist
05. Beginning
06. Who are you
07. Darkness
08. Heal
09. The Gate
10. Queen
11. Continue
12. Deja Vu
13. Shadow
14. Entity
15. Collapse
16. You were there



Argonaut investe nelle **particelle**

Il 17 gennaio scorso Argonaut ha annunciato l'acquisizione di Particle Systems, softco britannica fondata nel 1995 dai veterani Michael Powell and Glyn Williams, recentemente assurta alla notorietà con la serie di simulazioni spaziali per PC **I-War**. I suoi 40 dipendenti sono attualmente al lavoro sul progetto **Exo** per PlayStation2 in uscita a fine anno sotto etichetta Infogrames.

Dopo il successo (strettamente commerciale) ottenuto grazie al tie-in del film *Harry Potter* per PSone, la casa di Jaz San sembra aver dato applicazione ad un progetto di espansione che potrebbe portare alla nascita di un nuovo protagonista dell'industria videoludica europea. Fra i progetti in sviluppo internamente ad Argonaut si ricorda **Malice**, inizialmente annunciato per Xbox, ma poi riconvertito in un progetto multipiattaforma.



spotnews

Enterbrain ha annunciato il seguito dell'avventura psichica **Galerians** per PlayStation2. Il lancio di **Galerians: Ash** è previsto in Giappone per aprile.

HARD-STORE
Megastore Videogames e accessori import
Vendita x corrispondenza e all'ingrosso:
H.S. Distribuzione snc - Via Trento, 6 - Salorno (BZ)
Tel. 0471/884490-883137 Fax 0471/883878
il piu' forntiro online store visitaci su internet!
Telecomando SONY Disponibile

Listino rivenditori disponibile

WWW.HARDSTORE.COM
Il primo MEGASTORE ONLINE dove puoi trovare l'impossibile per ogni console e offerte pazzesche

AR2 DATEL ITALIANE SEMPRE DISPONIBILI!
Playstation2 + NEO2 lire 680.000 IVATE
DVD REGION X lire 69.000 Ivate

Nuovi prodotti in arrivo...
Tastiera USB Datel per PS2... Ideale per Unreal e per internet
ChaCha contr. DC
Memorycard 16Mb Datel Utilizzabile anche con i chip NEO2 e ORGIACHIP!!! Include Bootdisk
Scheda Alimentazione Playstation2 JAP

X-Port DATEL
Permette di utilizzare il PC come una grandissima Memorycard. Interfaccia USB.
Lire 99.000

Volante GT Force
Il primo volante con force feedback per una console

SISTEMI COPYALL
I sistemi copyall permettono di copiare qualsiasi CD "senza l'uso del computer"! Infatti acquistando la scheda copy all, un masterizzatore IDE o SCSI e un lettore CD sarete subito pronti per copiare CD senza l'obbligo di investire in un PC completo. I sistemi sono comunque collegabili a PC.
SISTEMA IDE 8x
Lettore CD 50x ide Mast.Samsung 8x
£. 700.000
SISTEMA SCSI 8x
lettore Plextor 40x Mast. Waitec 12x
£. 1.149.000
SISTEMI COMPLETI
PUOI PAGARE ANCHE A RATE!
Es. 12 rate da 90.200 Ivate. In pratica i sistemi si "pagano" da soli se sfruttati a dovere
A CHI PUO' SERVIRE?
CHI NON HA IL COMPUTER e vuole un sistema a basso costo per copiare CD, CHI HA IL COMPUTER ma vuole un sistema comodo, magari utilizzabile vicino al divano mentre si guarda un film, e che non occupi il computer. Inoltre la comodità di premere un solo bottone per far partire il sistema lo

DREAMCAST AREA
Lettore MP3 x Dreamcast
Direttamente dalla BLAZE uno dei più avanzati kit MP3 per Dreamcast:
1- Comprende 100 canzoni MP3 da ascoltare subito e veramente belle (dance - pop)
2- Permette di leggere MP3 da qualsiasi CD
3- Permette di scaricare i file da internet
TUTTO A SOLE 79.000 IVATE
CODE CABLE x DREAMCAST
permette di interfacciare via porta seriale il DREAMCAST al PC.
LIRE 120.000 IVATE
DreamConnection 2in1
Permette di collegare mouse e tastiere PC al Dreamcast. Indispensabile con QUAKE III Arena Per il prezzo,controlla ONLINE o telefona!
DreamConnection 4in1
Permette di collegare joypad PSX e Saturn e tastiere PC al Dreamcast. Supporta anche le VMS. Prezzo sul sito o tel.
MemoryCard DC a basso costo
In arrivo memorycard da 1, 2 e 4 Mb

RIPARIAMO CONSOLE PS2-PS1-DC
Servizio in TUTTA Italia, telefonaci!

Monitor LCD per PSone
permette di collegare anche altre sorgenti video come ad esempio Telecamere, PS2, Dreamcast...
TUTTO AL SUPER PREZZO DI LIRE 249.000 IVATE

CDR INTENSO
con fondo nero come PSX Inoltre disponibili PRINCO!
VERBATIM Metal Azo 16x a partire da 1.350 lire IVATE! vasto assortimento...

Modifiche universali (con istruzioni e foto) maggiori info sul nostro sito:
ORIGACHIP PS2
www.origachip.com
Masterizzatore DVDR Pioneer A03 Disponibile!
BLAZE DC-X Disponibile
Permette di rendere universale Dreamcast senza installare alcun chip, DCX fa partire anche i giochi che il normale boot utopia non fa funzionare
NEOKEY per PS2 USB
Semplicissimo da montare rende universale PS2
Modchip per Dreamcast
semplicissimo da montare solo 4 fili, affidabilissimo
ONECHIP v.1.0
Il primo chip per PSONE che permette la lettura di giochi IMPORT senza bootdisk!
Solo 7.000 IVATE!
Modchip PSX Stealth
da lire 5.000 IVATE

"PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.
www.playstationplanet.it Jak and Daxter: The Precursor Legacy is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

NAUGHTY DOG

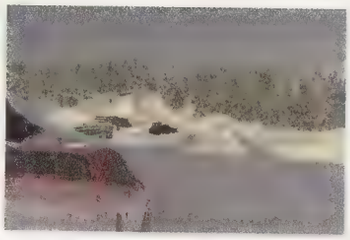
DA QUANDO SEI TORNATO NON SEI PIÙ LO STESSO.

JAK AND DAXTER
PlayStation 2

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **EDEN STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **GIUGNO**

Atari V-Rally 3

SCEE e Martin Kenwright non sarebbero d'accordo, ma in casa Eden Studios si sostiene che ancora manchi "IL" gioco di rally per PlayStation2. Perlomeno, fino a giugno...



Hughes Poncet e Sylvain Branchu si sono occupati della modellazione delle automobili. Oltre alle indicazioni delle case costruttrici, si sono avvantaggiati dei comuni (tra gli amatori) modellini TAMIYA, perfette ricostruzioni in scala delle vetture.

L'interfaccia grafica e tutto il front-end è stato realizzato da Boris Mellet, grafico 2D, con l'ausilio di una versione ottimizzata da Eden per PS2 dell'editor Macromedia Flash. E' la prima volta che Flash viene utilizzato per uno scopo del genere su console: in questo modo è direttamente il grafico a curare l'animazione dei propri menu.

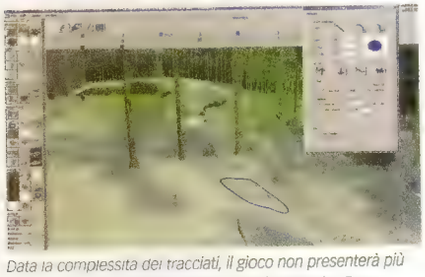
Dopo più di due anni di "silenzio" da parte della rinomata software house francese, **Super Console** si è recata presso gli Eden Studios di Lione per vedere a che punto si trova lo sviluppo di **V-Rally 3**. Dei 58 componenti del team (uno dei più grossi di tutta la Francia), 20 sono impegnati in un progetto per il momento top secret (un action/adventure), mentre altri venti stanno apportando gli ultimi ritocchi a **V-Rally 3**, previsto per giugno. I restanti 18 collaboratori si occupano del reparto ricerca e sviluppo e forniscono tutta la tecnologia di cui lo studio ha bisogno. Per il design di tracciati e automobili, infatti, Eden Studios è ricorso all'utilizzo di un tool realizzato internamente, denominato Twilight 2. Pungolato su questo argomento, il car designer Hughes Poncet ha fornito la stessa risposta di Yannick Blanchot, level designer: *"Nulla ci impediva di affidarci a tool già esistenti in commercio e sicuramente validi. Ma Twilight 2 è stato creato da noi, per noi, con feature specifiche per il nostro gioco ed un occhio di riguardo all'hardware su cui deve girare"*.

Lo sviluppo di **V-Rally 3** è incominciato nel giugno 2000 e, sebbene non si escludano future conversioni per Xbox e Gamecube, la sua piattaforma di destinazione è stata sin dal principio il 128bit Sony. A questo proposito, Stéphane Baudet, CEO e game designer di Eden, ha dichiarato che il progetto si è presentato fin dall'inizio come il più difficile sul quale il suo team abbia mai lavorato. Nelle prime fasi di sviluppo, infatti, non esisteva ancora nessun tool specifico per PS2, ed Eden Studios ha dovuto operare gomito a gomito con alcuni tecnici Sony per venire a capo dei numerosi problemi insiti nel nuovo hardware. Da questo punto di vista, particolarmente utile è stato il ricorso al Performance Analyzer, che ha permesso di ottimizzare il codice e massimizzare le risorse del sistema. Prima di poter mettere mano al gioco vero e proprio, **Super Console** ha assistito ad una sessione dimostrativa durante la quale si è potuto analizzare l'attuale aspetto cosmetico del gioco. E' fondamentale non farsi ingannare dagli screenshot a corredo di questo articolo. Baudet stesso è stato esplicito: *"Le foto che stiamo diffondendo alla stampa, non sono screenshot tratti da attuali sessioni in game. Avevamo fatto lo stesso anche con i primi due **V-Rally**: le immagini diffuse rappresentano come il gioco dovrebbe apparire a sviluppo completato. Per entrambi i **V-Rally** precedenti siamo riusciti a raggiungere lo standard previsto e contiamo di farlo anche questa volta."* Allo stato attuale dello sviluppo, invece, la previsione delle foto si scontra con quanto si è potuto constatare in quel di Lione. Le automobili, infatti, non vantano ancora un valido algoritmo di riflessione, così come i tracciati sono affetti da fastidiosi flickerii, una non perfetta collimazione delle texture e un pop-up altalenante fra l'appena percettibile e l'evidente. Giocato attraverso la visuale interna, il titolo è parso molto veloce e fluido, ma non appena si passa ad un'inquadratura esterna, l'aggiornamento rallenta ben al di sotto dei 50fps. In casa Eden Studios sono ben consci di questi problemi e assicurano di poter sistemare tutto al più presto. Ma la realizzazione tecnica attuale non denuncia solo pecche: i modelli poligonali delle vetture sono già molto buoni e particolareggiati, arricchiti da differenti accessori a seconda dei tracciati, come i fari supplementari per le corse notturne e diversi tipi di spoiler. La massima cura riposta nella modellazione dei veicoli è dimostrata dall'esistenza di una sezione del team di sviluppo dedicata solo a questo aspetto: *"Per disegnare i modelli di **V-Rally 2** impiegavamo circa 5 giorni a macchina. Ora 25, cinque volte tanto, e il risultato dovrebbe essere sotto gli occhi di tutti"* ha sottolineato Sylvain Branchu, game designer a capo della realizzazione delle vetture. Ottimo si presenta l'algoritmo di deformazione delle carrozzerie, sensibile all'incidenza ed alla potenza di ogni colpo subito, ed estremamente preciso in virtù della presenza di 8000 diversi punti di deformazione su ogni auto. Non solo. In seguito ad urti particolarmente violenti è possibile perdere il parafango, una ruota o interi pezzi di portiera, così come distruggere il parabrezza ed il lunotto. Guidando in prima persona, la conseguenza più evidente di uno scontro frontale è il continuo sobbalzare del cofano, che va ad ostruire parte della visuale e lascia scoperti alcuni elementi del motore. Inoltre, a seconda del tipo di superficie stradale, la vettura si sporca in maniera diversa, di fango nei tracciati come il Kenya o di neve in Svezia, sollevando inoltre dietro di sé il classico polverone. Per quanto riguarda la realizzazione dei percorsi, è già rimarcabile una discreta complessità scenografica, ma l'esperienza visiva risulta al momento qualitativamente incostante, a seconda del livello di sviluppo raggiunto nel singolo segmento dei tracciati. Ancora da implementare tutte le animazioni del pubblico (bidimensionale) e di alcuni elementi di contorno, come treni, elicotteri e animali (già ora, in Kenya, capita che uno gnu quasi tagli la strada al giocatore mentre è lanciato ai 100 all'ora...).

Dopo un'interessante chiacchierata con Stéphane Baudet (vedi intervista), **Super Console** ha potuto finalmente impugnare il joy-

Philippe Malenfant si occupa del sound engine. Da quanto ***Super Console*** *ha potuto ascoltare, il sonoro di* ***V-Rally 3*** *si attesta su ottimi livelli, offrendo chicche quali il tonfo sordo dell'inserimento delle marce e le tipiche detonazioni dei mostri WRC. Non solo, le indicazioni del navigatore si adatteranno alla nostra guida, anticipando o posticipando le segnalazioni in base all'effettiva velocità.*

Sébastien Tixier, programmatore della fisica del gioco, ha posto l'accento sul realismo delle collisioni e sull'effettiva influenza di più di 200 parametri sulla dinamica delle vetture



Data la complessità dei tracciati, il gioco non presenterà più un editor degli stessi, come nel secondo episodio. Prima, infatti, per fare un percorso si univano "pezzi" di tracciato "prefabbricato", come in Pipemania per intenderci. Ora, invece, ogni singolo tratto è disegnato a mano e l'editor sarebbe un tool di sviluppo vero e proprio

pad e testare personalmente il gioco. Per quanto riguarda il sistema di controllo, la vettura risponde fedelmente ai comandi, ma è richiesta un buona dose di pratica prima di riuscire a portare a termine una gara senza neppure un incidente. *"Il problema, dopo il primo* ***V-Rally****, è stato che il gioco ha avuto un tale successo da obbligarci, per il seguito, a sottostare a precise esigenze di marketing,"* dice Baudet. *"Con* ***V-Rally 3*** *siamo voluti tornare a qualcosa di più realistico e difficile, ma non esattamente una simulazione, perché non amiamo questa parola. Infatti, creare un gioco di rally perfettamente rispondente alla realtà, significherebbe sollecitare il giocatore con compiti sovrumani: innanzitutto non ci si trova dentro alla macchina, e quindi non si 'sente' il mezzo, inoltre un videogiocatore non è esattamente un pilota di rally…"* La tendenza generale al realismo è sottolineata anche dall'assenza di altre macchine lungo i percorsi (come invece avveniva nei precedenti **V-Rally**) e da una minore propensione al "decollo" delle vetture, che reagiscono verosimilmente alle asperità del terreno. Grandissima è stata la cura riposta nella fisica e nella dinamica del comportamento delle automobili, così come è stato illustrato da Sébastien Tixier, che si è occupato proprio di questo: *"La risposta della vettura, istante per istante, è calcolata in base a 200 diversi parametri, ben otto per ogni singola ruota indipendente (natura e condizione della superficie sulla quale si trova, grip e viscosità sia longitudinale sia trasversale e natura e intensità delle vibrazioni)"*. Tixier, comunque, ha insistito anche sul fatto che per dare un feeling realistico ad un gioco non basta introdurre nel motore fisico i parametri reali: *"Fosse così, sarebbe semplicissimo. Abbiamo provato a mantenere le stesse caratteristiche delle sospensioni forniteci dalle case automobilistiche: il controllo diventava troppo complesso, quasi impossibile. E' quindi necessario un continuo bilanciamento tra sensazione di realismo e gameplay."* Sempre allo scopo di presentare un titolo di rally più immersivo, è scomparso anche l'effetto "tunnel" caratteristico delle precedenti incarnazioni del gioco: laddove prima, in seguito ad un contatto con i bordi della pista, si "rimbalzava" sul tracciato, ora sono concesse brevi escursioni, un po' come in **WRC**. Ma non solo. Una delle peculiarità più interessanti di **V-Rally 3** è anche la possibilità di sfondare le protezioni a bordo pista con conseguente lancio della vettura giù per il precipizio. Al momento, dopo il volo e lo schianto, la macchina si ritrova magicamente in pista, ma le reali implicazioni di questa possibilità sono ancora in discussione all'interno del team di sviluppo e pare riguardino molto da vicino il "misterioso" V-Rally Mode. Questa modalità, che Eden Studios non ha voluto di proposito spiegare nel dettaglio, offrirebbe un approccio inedito alle simulazioni corsistiche. Alcune frasi sibilline, però, strappate ai programmatori nel corso della giornata, ci fanno desumere alcune delle caratteristiche che potrebbero essere presenti. **V-Rally 3** potrebbe essere il primo videogioco di rally nel quale il giocatore può morire ed innescare la tipica schermata di Game Over: *"Effettivamente, in seguito a troppi danni, la macchina non dovrebbe più potersi muoverei. […] E' difficile immaginare che si possa ripartire dopo un volo di 200 metri. A quel punto, il pilota è morto. Interessante, no? E' anche vero, però, che di solito, chi gioca ad un racing game non si immagina di certo di poter morire…"* Nulla al momento, comunque, è stato ancora ufficialmente svelato.

Altre due sono le modalità annunciate per **V-Rally 3**: Time Attack e Trophy, che sicuramente non hanno bisogno di spiegazioni, basti sapere che vi possono partecipare fino a quattro giocatori, però alternati. Interrogati su questo, gli sviluppatori hanno detto che lo split-screen è perfetto per qualsiasi gioco arcade, mentre non ha senso in un videogame realistico. Per di più, riprodurre su due o addirittura quattro schermate la competizione richiederebbe troppi compromessi tecnici a discapito della qualità dell'esperienza ludica. Inoltre, è esclusa anche l'implementazione del collegamento i.LINK, perché troppo poco diffuso. Peccato.

Scevro della licenza WRC, saldamente in mano a Sony, Eden Studios ha comunque acquisito le licenze dalle singole case costruttrici, presentando 16 veicoli divisi nelle categorie WRC e 1.600 cc. Non sono presenti, ovviamente, nemmeno i reali tracciati del mondiale (e questo è considerato un vantaggio dai i programmatori perché ha permesso loro di rendere ogni singola curva divertente), ma le ambientazioni sono comunque le stesse. Gioco "sviluppato a mano" (secondo i produttori, nel senso che ogni piccolo dettaglio sarebbe stato studiato su carta e sul campo per massimizzare il gameplay), **V-Rally 3** si presenta al momento sicuramente appetibile, soprattutto in virtù dell'ottima fisica dinamica dei mezzi e delle loro livello di interazioni con l'ambiente circostante. Appuntamento quindi ai prossimi aggiornamenti per scoprire se la componente cosmetica riuscirà a raggiungere gli standard qualitativi promessi da Eden Studios.

Intervista a **Stephane Baudet**

Stéphane Baudet, CEO e game designer di Eden Studios, vorrebbe dare una scossa allo stato attuale dei giochi di guida, in particolare grazie al V-Rally Mode, modalità inedita ancora tenuta segreta. Probabilmente, sarà la più realistica del gioco, includendo la possibilità di disintegrare la macchina così come la possibilità di ferire seriamente (o peggio) il pilota, nel caso di incidenti troppo gravi (come le cadute dai precipizi).

Dopo un esauriente ed a tratti didascalico tour della sede degli Eden Studios a Lione, ma soprattutto dopo un ancora più esauriente pranzo innaffiato con l'ottimo vino del Rodano, **Super Console** ha avuto modo di intervistare Stéphane Baudet, CEO e co-fondatore di Eden Studios, nonché game designer della serie **V-Rally**.

Super Console: Innanzitutto cominciamo dal titolo. Perché Atari? Nei primi anni '80, Atari era effettivamente il più grande produttore di videogiochi. Nella futuristica Los Angeles del film *Blade Runner*, Atari era una della mega corporazioni che si faceva pubblicità sui suoi enormi grattacieli. Ora, Atari non è più così grande...

Stéphane Baudet: Atari è stata acquistata da Infogrames l'anno scorso. Infogrames, infatti, era alla ricerca di un nome di forte richiamo, ed Atari è tutt'ora un marchio molto famoso. Infogrames ha deciso di legare il nome Atari ad una collana di titoli dedicata all'azione, come, ad esempio **Splashdown** e, appunto, il nostro **V-Rally**.

SC: L'ultimo V-Rally è uscito nel 1999. Cosa avete fatto negli ultimi tre anni?

SB: Sono due anni che stiamo sviluppando **V-Rally 3**. E' a buon punto anche la versione per Gameboy Advance (*da quanto **Super Console** ha potuto vedere, pare assolutamente sbalorditiva, molto simile a **V-Rally** per PSone e dotata pure di visuale in soggettiva, ndr*). Inoltre, abbiamo prodotto le versioni Dreamcast e PC di **V-Rally 2**, nonché **Need for Speed Porsche** per Electronic Arts.

SC: Quali sono i punti di forza di V-Rally 3?

SB: Penso che in questi mesi (anni) lo sforzo principale sia stato quello di tornare a qualcosa di più realistico rispetto a **V-Rally 2** e da un certo punto di vista più simile al primo episodio della serie. Ritengo che gli elementi più importanti del gioco siano proprio un comportamento dei mezzi più realistico, la realizzazione grafica delle vetture e dei tracciati, nonché il track design degli stessi, curato nei minimi dettagli per rendere divertente ogni singola curva. Inoltre, Eden Studios ormai vanta numerosi anni di collaborazione con tutti i rally team, adora questo genere di competizioni e si mantiene sempre in contatto con i meccanici e i piloti, il cui feedback è stato tenuto particolarmente in considerazione.

SC: Nelle ultime incarnazioni di V-Rally, un sofisticato ma non troppo immediato sistema di controllo era accompagnato da alcuni elementi arcade, come la possibilità di competere in pista con altre macchine. Come mai ora questo approccio ibrido è andato perduto?

SB: Semplice. Questo è un gioco di rally maturo. E' normale che si voglia competere contro altre macchine, ma la cosa avviene tramite le indicazioni del cronometro. E' assurdo in un rally realistico vincere a sportellate. Le uniche vetture presenti sul tracciato oltre a quella del giocatore sono le ghost car, che possono sia rappresentare i propri tempi migliori, sia quelli degli altri concorrenti.

SC: Parlando di realismo non si può trascurare un annosa questione. Realismo e giocabilità, infatti, sono due aspetti che spesso cozzano l'uno contro l'altro. Come avete affrontato questo contrasto?

SB: Si tratta di operare un continuo bilanciamento. Realismo e giocabilità, effettivamente, talvolta sono incompatibili, ed in questo caso è il divertimento che deve trionfare. Giocando a **V-Rally 3** non si può sperare, alla prima partita, di essere già padroni della macchina. Il bello inizia proprio quando il giocatore riesce a sentire il mezzo come suo, quando finalmente impara a guidare in maniera veloce cercando di portare al limite la vettura. Ogni volta che si riaffronta un tracciato, si riescono a limare alcune imperfezioni (spesso grossolane) della propria guida e di conseguenza aumenta la propria soddisfazione. Questo è impossibile con un sistema di controllo di tipo arcade, che garantisce fin dal primo secondo un tot di divertimento, ma questo tot non aumenta con il passare del tempo. Con **V-Rally 3**, invece, le cose sono ben diverse. Al primo giro ti pianti (***Super Console** ha avuto modo di saggiare di persona buona parte degli alberi sparsi a bordo dei tracciati, ndr*). Al secondo vai così così. Dopo una mezz'ora emerge il pilota che dormiva dentro te e non riesci più a staccarti dal gioco. Questo è il tipo di divertimento che vogliamo fornire, senza però frustrare l'utente. In **VR1**, se si riprendeva il gioco in mano dopo un mese di inattività, bisognava imparare a guidare daccapo. Con **V-Rally 3** abbiamo cercato di ricreare un'esperienza di guida che fosse una via di mezzo, meno frustrante, ma allo stesso tempo più profonda.

SC: Prima hai detto che avete potuto lavorare insieme ad alcuni team e piloti. Qual è la tua impressione del mondo del rally?

SB: Un mondo fantastico. Come Eden Studios abbiamo anche avuto modo di avere un poco a che fare con il mondo della Formula1 perché c'è stato un momento in cui eravamo in procinto di realizzare un titolo di F1 per Electronic Arts. La Formula1 è estremamente affascinante, ma è troppo distante dalla realtà. Il mondo del rally, invece, seppur estremamente professionale ed oggi più sofisticato rispetto ad un tempo, resta comunque molto accessibile. Siamo da anni in contatto con quasi tutti i team, sia con i meccanici, sia con i piloti.

Alcuni di loro ci domandano a che punto è il gioco, lo vogliono provare e ci forniscono i loro utilissimi consigli. Fantastico.

SC: Cosa pensi a riguardo degli altri rally game disponibili per Playstation2? In particolare, come giudichi WRC? E la modalità rally di Gran Turismo 3 A-spec?
SB: WRC gode di una grafica notevole, ma i tracciati sono noiosi, un po' troppo simili. In compenso, mi è piaciuto molto il settore audio, davvero buono (noi, comunque, speriamo di fare di meglio). La principale pecca di questo gioco consiste nel fatto che più di una guida aggressiva, ma a suo modo pulita, occorra sempre e comunque andare veloci: nonostante qualche volta si vada a sbattere, se si procede a tutta manetta si è sicuri di fare un gran tempo. Per quanto riguarda **GT3**, lo ritengo un ottimo gioco, in particolare sotto il profilo tecnico. Apprezzo moltissimo il gameplay nelle competizioni su strada, mentre la parte rally è... OK (*scrolla le spalle mostrando ben poco entusiasmo, ndr*). Un divertissement. Non è rally, sono piste ricoperte di fango, i tracciati sono troppo larghi per permettere una vera guida rallystica, ma comunque... è OK (*come sopra, ndr*). Per questi motivi, mi ritengo libero di affermare che PS2, al momento, non vanta ancora un vero grande titolo di rally. Con **V-Rally 3**, intendiamo colmare questa lacuna.

SC: Parlando di giochi di rally non possiamo trascurare Colin McRae Rally 2.0 e Sega Rally 2...
SB: Per quanto riguarda **Colin 2**, non mi ha entusiasmato un granché la realizzazione grafica, in particolare quella dei tracciati, troppo poco differenziati. I modelli delle auto, invece, sono buoni, così come particolarmente buona è la giocabilità. Comunque, preferisco decisamente **Colin 1**. Alla stessa maniera, ritengo che la migliore versione di **Sega Rally** sia la prima, quella apparsa in sala giochi. **Sega Rally 2** non mi è piaciuto né in versione coin-op né in versione Dreamcast. Giocandoci, ho come avuto l'impressione che ci fosse qualcosa di sbagliato nel gameplay, non mi ha convinto molto, preferisco di gran lunga **Sega Rally 1**. C'è un fatto che mi dà ragione. Se vai in una sala giochi, ancora oggi è più facile trovare il **Sega Rally** originario piuttosto che il seguito.

SC: A parte i titoli appena menzionati, con cosa stai giocando attualmente?
SB: Ultimamente ho giocato a **Devil May Cry**, **Jak and Daxter** e non vedo l'ora di mettere le mani su **Maximo**. Sono un grande fan di Capcom, ma non dei giochi tipo **Alone in the Dark** (***Resident Evil*** *e compagnia bella, ndr*), sono troppo statici. Per me **Devil May Cry** rappresenta la perfetta evoluzione di questo genere.

SC: E nel tuo tempo libero, quando non videogiochi, di cosa ti curi? Quali sono i tuoi interessi?
SB: Mi piace molto videogiocare, anche se non gioco tanto quanto vorrei. Di solito, solo durante il weekend. A parte questo, mi piace molto andare al cinema e giocare a squash.

SC: V-Rally 3 promette di offrire una grafica estremamente realistica e spettacolare, almeno a giudicare dalla cosmesi delle immagini distribuite alla stampa e che avete dichiarato di riuscire a raggiungere a sviluppo completato. Avete usato le Vector Unit?
SB: Si, abbiamo sfruttato ogni processore e co-processore di Playstation2. In certi momenti è stato piuttosto difficile, abbiamo dovuto spendere molto tempo per padroneggiare completamente l'hardware.

SC: Forse è proprio per questo che per tutta l'industria videoludica serpeggia la voce che programmare PS2 sia terribilmente complesso. Cosa ne pensi? E' vero che il sistema Sony richiede un approccio completamente nuovo?
SB: Non credo. Dipende dal titolo che si ha intenzione di sviluppare: se si ha intenzione di creare un gioco di avventura, magari avvantaggiandosi anche del middleware, non si ha bisogno di affrontare la stessa quantità di problemi che invece inevitabilmente catalizza un gioco improntato sull'azione. Per quanto riguarda **V-Rally 3**, il nostro è un campo in cui vi è grande competizione. Per emergere nel settore dei giochi di guida si deve riuscire a sviluppare un prodotto completo sotto ogni punto di vista, dal gameplay alla grafica, passando per innumerevoli altri elementi di contorno. E' più difficile. Dovendo competere con **Gran Turismo 3 A-spec**, **Colin McRae** e **WRC**, è indispensabile spremere al massimo la tecnologia disponibile. In generale, gli attuali giochi per Playstation2 sfruttano circa l'80% dell'hardware. Alcuni l'85%, come **GT3** e pochi altri. Noi vogliamo introdurci tra l'80% e il 90%. Solo che lo sforzo per passare dall'80% al 90% è uguale a quello che si compie per passare dallo 0% all'80%!

SC: Avete avuto problemi con scalettature, flickering o roba simile?
SB: Abbiamo trovato soluzioni per ognuno di questi problemi. E' vero comunque che durante lo sviluppo abbiamo avuto a che fare con questioni di questo tipo, così come per le texture. Affrontarli richiede un certo lasso di tempo ed è per questo che alcuni dicono che sviluppare per Playstation2 è difficile, ma esistono ottimi rimedi per tutti questi inconvenienti.

SC: Avete potuto testare il vostro gioco con il Performance Analyzer? Ritieni che sia utile?
SB: Si, abbiamo potuto farlo. Al momento esistono ancora pochi Performance Analyzer. In Europa uno solo. Siamo già andati tre volte da Sony per analizzare il nostro codice e abbiamo ottenuto preziose indicazioni su come massimizzare le risorse. L'ultima volta eravamo all'80%, ora crediamo di essere intorno all'85% e contiamo, alla prossima revisione, di raggiungere l'agognato 90%.

SC: Durante la presentazione, più volte si è insistito sul fatto che V-Rally 3 è un gioco "fatto a mano", dal foglio alla CPU. Questo cosa comporta?
SB: Attenzione al dettaglio. Un differente approccio nella realizzazione delle vetture e dei tracciati. E' costato tantissimo tempo, ma evitare di realizzare qualcosa di standardizzato conferisce molto più "carattere" al nostro lavoro e dona molta più libertà agli artisti. Ora che abbiamo superato la parte più tecnica e pesante dello sviluppo, ci aspettano tre mesi di rifiniture grafiche ed un continuo bilanciamento delle meccaniche di gioco. Non ci era mai capitato di avere così tanto tempo per limare un titolo ed è per questo che siamo molto ottimisti circa le sorti di **V-Rally 3**.

SC: State sviluppando qualcos'altro oltre a V-Rally 3?
SB: Si. Un action/adventure. Ma è ancora presto per parlarne. Posso assicurare, comunque, che è molto promettente.

SC: Cosa ne pensi di Xbox e GameCube? Contate di sviluppare anche per questi due sistemi?
SB: Si, pensiamo di supportare entrambi i formati. Ma al momento non abbiamo avviato ancora nessun progetto, siamo ancora nella fase di ricerca. Siamo comunque più avanti su Xbox, poiché siamo entrati in possesso del kit di sviluppo sei mesi fa, mentre siamo al lavoro su GameCube solo da dicembre.

SC: Volenti o nolenti siamo nel bel mezzo di una nuova Console War. Quali sono le tue previsioni?
SB: PS2. Non dico che sia la console migliore. Dico che è quella che avrà maggior successo. Dal punto di vista tecnico, in fondo metterei PlayStation2, GameCube nel mezzo e Xbox in cima. Xbox è l'unica console che può offrire prodotti superiori alla concorrenza sia dal punto di vista visivo che sonoro. Proprio per quanto riguarda il sonoro, infatti, Xbox è dotato di un processore per l'encoding in Dolby Digital 5.1 e potrebbe offrire giochi con un audio della stessa qualità di un film in DVD, per di più interattivo. Comunque, Playstation2 vanta già ora una solida base, soprattutto da quando ha tagliato il prezzo, mentre Xbox è troppo costoso. Sono sicuro che PS2 continuerà a vendere di più.

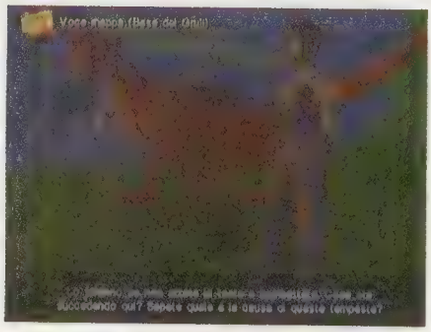
Durante la presentazione, molto si è insistito sul fatto che ogni tracciato è stato creato a partire dai disegni fatti a mano da Benoit Boucher, art director, per catturare il feeling di ogni ambientazione e differenziare effettivamente i vari percorsi.

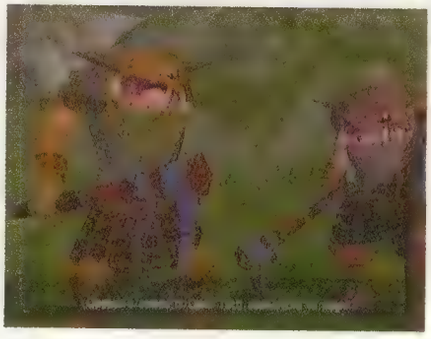
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **SURREAL SOFTWARE** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **15 MARZO**

Drakan: The Ancients' Gates

Chiarito finalmente che **Drakan: The Ancients' Gates** è un sequel e non una semplice conversione del gioco d'azione uscito per PC nel '99, scopriamo in cosa consistono i numerosi cambiamenti apportati da Surreal Software su PS2...

In un qualsiasi momento è possibile scendere dal dorso del proprio drago per ammirare da una prospettiva differente le ambientazioni osservate in volo.



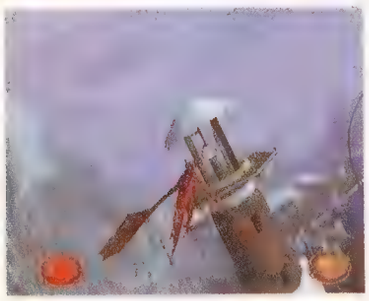


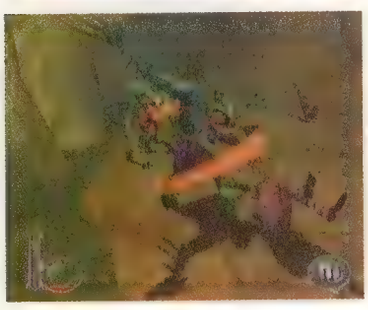
Tutti i dialoghi contenuti nel gioco sono doppiati in italiano.

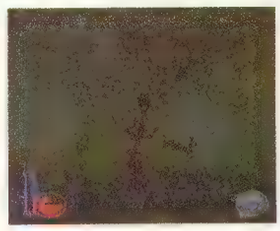
In un mercato come quello PC in cui il fantasy è sempre stato associato a giochi di ruolo e di strategia, **Drakan: The Order of the Flame** si distingueva per un differente approccio al genere, più legato all'azione che all'avventura o alla simulazione. Il titolo in questione era in pratica era un bizzarro mix fra un **Tomb Raider** e una simulazione di volo, in cui si controllava un'affascinante rossa di nome Rynn edun possente drago chiamato Arokh. La formula era tutto sommato ben congegnata, tanto da ottenere l'apprezzamento della stampa specializzata di allora e guadagnarsi, tre anni più tardi, un sequel esclusivo per PlayStation2. Nonostante la confusione iniziale, generata da incomprensioni tra Sony e Surreal Software, abbia portato a credere il contrario, **Drakan: The Ancients' Gates** è in effetti il sequel ufficiale del summenzionato titolo per PC, dal quale differisce per grafica, struttura e trama.

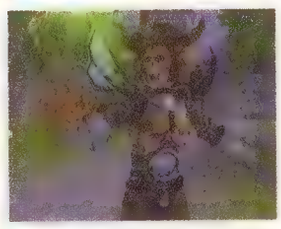
The Ancients' Gates riprende la storia originale nell'esatto punto in cui è stata bruscamente interrotta dal finale aperto che caratterizzava il prequel. Mentre Rynn cerca sopravvissuti tra i resti del proprio villaggio natale, devastato dai Wartok, Arokh viene convocato dall'Ordine della Fiamma per ottenere la sua collaborazione nella lotta contro una razza aliena chiamata i Signori del Deserto: un'armata invincibile, che può essere sconfitta solo evocando i draghi dell'Ordine della Fiamma mediante l'attivazione di quattro portali. Inutile dire che gli incaricati di questo gravoso compito sono Arokh e Rynn, missione che porterà la coppia a visitare quindici livelli di gioco distribuiti tra cinque ambientazioni differenti. L'avventura che attende l'insolito duo è più articolata rispetto al passato, dato che il cuore del gioco non si limita a combattimenti e semplici enigmi, ma comprende anche lunghe fasi di esplorazione e l'interazione con svariati personaggi non giocanti. Surreal Software ha infatti trasformato quello che in origine poteva essere considerato un clone di **Tomb Raider** in un complesso action RPG per il cui completamento sono necessarie oltre quaranta ore di gioco. Per l'opera di ispessimento della struttura di **Drakan** sono stati presi come esempio i giochi di ruolo di scuola nipponica, sia di tipo tradizionale che quelli d'azione. Allo scopo di offrire una maggiore libertà decisionale al giocatore, il completamento di un capitolo della trama non è più basato sullo spostamento lungo un tragitto lineare, ma sul completamento di svariati obiettivi che non vanno eseguiti secondo un ordine prefissato. Alle missioni principali se ne aggiungono di secondarie accessibili dialogando con i personaggi incontrati lungo il cammino. Sempre grazie agli NPC, Rynn può acquistare un ampio numero di equipaggiamenti che includono ottanta armi da corpo a corpo, venticinque archi e svariate armature: arsenale che una volta indossato viene visualizzato sul corpo della protagonista, alterandone l'aspetto. Per evitare che il giocatore cerchi sin dall'inizio di appropriarsi delle armi più efficaci, il loro utilizzo è stato vincolato all'ottenimento di un determinato livello di esperienza. L'accrescimento della capacità di personalizzazione di Rynn ha coinvolto anche l'evoluzione delle sue caratteristiche, assegnata ora manualmente dal giocatore ad ogni passaggio di livello. Forse per evitare di spaventare l'utente occasionale con intricate tabelle di statistiche, i valori modificabili si limitano a combattimento, arco e magia. Un numero contenuto, ma tutto sommato sufficiente a consentire un'adeguata specializzazione del protagonista secondo la propria strategia di gioco.

Originariamente pensato per essere fruito tramite mouse e tastiera, il sistema di controllo di **Drakan** è stato adeguatamente riadattato al DualShock2. Il movimento di Rynn è gestito tramite lo stick analogico di sinistra, mentre quello di destra viene impiegato per apportare correzioni alla visuale. Funzione









che si dimostra spesso utile durante l'esplorazione delle aree di gioco, in quanto la notevole libertà di movimento concessa all'utente lo mette spesso a rischio di improvvise cadute da piattaforme o strapiombi. I quattro pulsanti principali del pad combinati con la croce direzionale danno accesso ad un variegato assortimento di azioni di gioco, buona parte delle quali di carattere offensivo. L'impiego del controller digitale per eseguire le combo è una scelta decisamente insolita da parte degli sviluppatori e richiede una buona dose di pratica per essere assimilato: spesso è preferibile agire direttamente sul pulsante d'attacco, sebbene in questo modo le mosse ottenibili abbiano minore efficacia. La minore precisione dello stick analogico rispetto al mouse è stata compensata dall'introduzione di un sistema di puntamento automatico sullo stile di **Zelda**. Una volta agganciato il proprio obiettivo, Rynn orbita intorno ad esso, facilitando la messa a segno dei colpi e diventando nel contempo un bersaglio più difficile da raggiungere. Assai singolare il modo in cui Surreal Software ha concepito l'impiego degli incantesimi. Invece di selezionare la magia che si vuole lanciare da un menù, bisogna eseguire un rituale di evocazione tracciando con la mano di Rynn determinate figure geometriche: una volta completato l'incantesimo, una sfera di energia si materializza nella mano della protagonista, consentendogli di utilizzare l'incantesimo fino a quando la sua riserva di mana non si esaurisce.

Saliti a cavallo di Arokh, il controllo del personaggio avviene impiegando i due stick analogici per assegnare direzione e velocità, mentre la quota è decisa con due pulsanti del pad. Come accade quando ci si trova al suolo, un sistema automatico di acquisizione dei bersagli consente di mantenerli sempre al centro della visuale qualsiasi manovra si effettui. Caratteristica che si rivela piuttosto utile quando si è aggrediti da più nemici contemporaneamente o ci si trova sotto il fuoco di batterie contraeree. Per sbarazzarsi dei propri assalitori Arokh è dotato di cinque soffi diversi, impiegabili sia sotto forma di sfere per colpire obbiettivi distanti che di getti per quelli più vicini.

Grazie all'acquisizione dei dati in streaming dal DVD-Rom in cui è contenuto il gioco, il passaggio dalla modalità di spostamento terrestre a quella di volo avviene senza la minima esitazione, così come l'esplorazione delle vastissime mappe di gioco: mentre si volteggia ad alta quota in sella ad Arokh si può decidere di scendere in qualsiasi momento, purché vi sia uno spiazzo per l'atterraggio, e proseguire l'esplorazione a piedi. Nonostante il motore grafico della versione PlayStation2 mastichi un numero di poligoni estremamente superiore alla sua controparte PC, Surreal Software è riuscita ad incrementare l'orizzonte visivo di cinque volte rispetto all'originale, offrendo panorami di notevole impatto cosmetico e facilitando l'orientamento durante il volo. L'aggiornamento della componente grafica di **Drakan** ha inoltre giovato alla modellazione dei personaggi principali del gioco, ora in grado di assumere convincenti espressioni facciali durante i dialoghi.

Appurato l'impegno perpetrato da Surreal Software nel irrobustire l'esile struttura del gioco originale, non ci resta che attendere la versione finale del codice per verificare se **Drakan: The Ancients' Gates** riesca effettivamente a mantenere il medesimo mordente sul giocatore per tutte le quaranta ore necessarie a portare a termine l'avventura. Le esperienze vissute durante la prova su una versione beta non si sono rivelate del tutto positive in questo senso, a causa di una contenuta varietà del bestiario e delle dimensioni disorientanti di alcuni dungeon. Nella speranza che queste impressioni iniziali vengano smentite dal prodotto completo, vi rimandiamo alla imminente recensione del gioco.

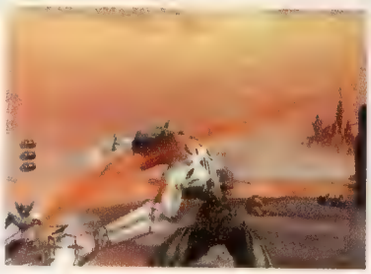
Puntato manualmente attraverso la visuale in soggettiva l'arco può essere impiegato al riparo da possibili attacchi del nemico.

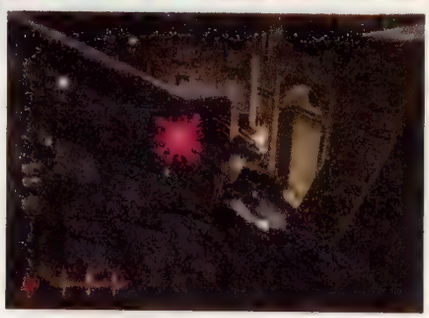
Nel caso non si riuscisse a disegnare correttamente le formule per attivare gli incantesimi, è comunque possibile selezionarli attraverso una voce dell'inventario.

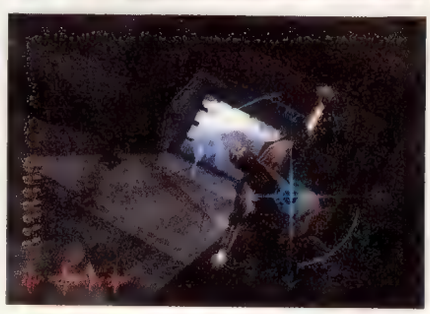
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **WOW ENTERTAINMENT** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **MARZO**

Vampire Night

Un trio di major dell'industria videoludica per uno sparatutto con light-gun? Interessante e spaventoso allo stesso tempo...







Sony + Namco + Sega: roba da giramento di testa. Non ci stavano tutti nella striscia informativa in alto, per cui ve lo diciamo ora: **Vampire Night** è distribuito da Sony, ed è stato concepito, nella sua incarnazione da sala giochi, congiuntamente da Namco e Sega (WOW Entertainment). Come minimo sarà il più grande titolo della storia. Be', ci credete se vi diciamo che si tratta di un gioco per light-gun con zombie e vampiri? Già, non è né un kolossal fantasy con tre ore di cut-scene, non è il nuovo manifesto videoludico della lotta al terrorismo e non è nemmeno il seguito di **Pro Evolution Soccer**. È proprio un gioco horror per light-gun. Stupiti? Già...

Ambientato in un villaggio medievale tormentato da presenze che la telecamera di *Blair Witch Project* non è mai riuscita a immortalare, **VN** vi vede nei panni di uno sterminatore di presenze infernali con un bel corredo di armi balistiche, come potevano essere nel 1500. La passerella di bersagli ultraterreni va dai Migremor, piccoli vampiri che hanno l'abitudine di trivellare il terreno per rispuntarvi all'improvviso a qualche centimetro dalla faccia, ai Griffaer, demoni volanti specializzati in attacchi "kamikaze", per finire con i boss che vi attendono al culmine di ogni livello. Ovviamente questi si distinguono per pattern di movimento e attacco molto più sofisticati di quelli della loro corrotta genìa. Alcuni puntano tutto sulla velocità, altri cercano di dirottare la mira del giocatore su altri bersagli, e via così, con il tipico repertorio di coreografie tutte da studiare per anticipare le iniziative del maledetto di fine livello. **VN** cerca di rinnovare un po' il genere titillando ulteriormente la precisione del giocatore. Tutti i nemici, non solo i boss, hanno un punto debole rappresentato dal solito globo lampeggiante, che può essere tormentato per decretare più fulmineamente la fine dell'abominio che lo incorpora suo malgrado. Sempre sul versante del cecchinaggio esasperato, un'altra novità interessante è rappresentata dai parassiti che sono avvinghiati al corpo di alcuni degli abitanti del villaggio assediato. Se riuscite a centrarli, il villico è salvo, ma se "per sbaglio" colpite proprio il povero umano, il parassita lo trasformerà in pochi istanti in un vampiro che, manco a dirlo, vi si scaglierà contro.

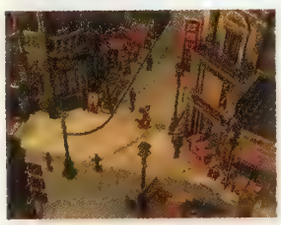
Per darsi una certa corposità, il gioco comprende l'inedito (in sala giochi) Special Mode. In questa modalità, viene praticamente instillata nella sparatoria insensata una componente avventurosa. Ogni tanto spunterà un paesano a chiedervi di eseguire qualche compito per lui: potrebbe chiedervi di procurargli un oggetto particolare o di eliminare certi nemici. La ricompensa per aver completato queste mini-task consiste in un nuovo corredo di armi, item utili oppure delle monete d'argento. Con la valuta in tasca, potrete visitare l'emporio di Gaston e rifarvi l'hardware bellico (armatura compresa), da utilizzare poi nella modalità di gioco principale. L'ultima opzione, di nuova concezione rispetto al coin-op, è il Training, suddiviso in 17 sessioni diversificate di addestramento. L'allenamento può essere effettuato usando i boss come sparring partner, un contrasto sempre divertente. **VN** comprende ovviamente una modalità multiplayer a due giocatori e prevede ancora più ovviamente l'impiego del più recente modello di light gun, la GunCon 2.

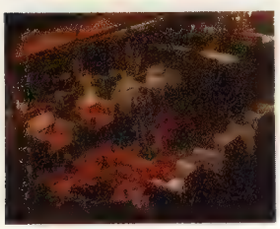
Tecnicamente il titolo Namco propone una grafica con alcuni tocchi deliziosi: gli infernali nemici per esempio non solo subiscono i colpi ma si scarnificano di conseguenza, il design dei personaggi è comunque in generale ben fatto, anche se il livello di dettaglio non è il top visto sinora, anzi forse è un po' blocchettoso. Le stesse animazioni sono nella media, nel senso che sono ben fatte ma non producono particolari virtuosismi. In compenso alcuni effetti speciali, come la distorsione che si verifica durate alcuni spostamenti "spaziotemporali" di certi boss, sono un vero spettacolo. Guardandola complessivamente, comunque, si tratta di una resa estetica abbastanza piacevole e creativa da garantire un'atmosfera di sicuro impatto sui sensi del giocatore. Certo, dal gemellaggio di tre griffe di questa caratura ci si poteva magari aspettare qualcosa di diverso, ma ciò non toglie che **VN** sembri destinato a ritagliarsi un suo angolino nel cuore di tutti gli amanti del crivellamento via-light gun.

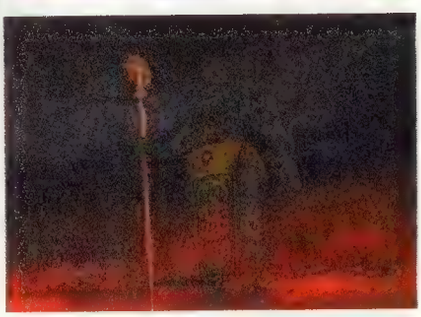
La ricarica può essere effettuata classicamente, sparando fuori quadro, oppure premendo un qualsiasi pulsante del secondo pad. Se siete abbastanza fanatici potete provare a usare il pad come il pedale del cabinato...

Shadow Hearts

Dopo la fredda accoglienza ricevuta in Giappone e Stati Uniti, **Shadow Hearts** si appresta a raggiungere il Vecchio Continente. Saprà la sua coinvolgente e insolita atmosfera catturare l'interesse del pubblico europeo?







Le aggressioni dei mostri durante l'esplorazione dei dungeon avvengono con la consueta formula degli attacchi casuali.

Il Ring of Judgment viene impiegato anche per ottenere riduzioni di prezzo sulla merce che si vuole acquistare.

Formato da un gruppo di esuli Squaresoft, il team di sviluppo Sacnoth in passato ha sempre dimostrato di essere più meritevole sotto il profilo artistico che su quello tecnico. Tale reputazione trova conferma anche in questo **Shadow Hearts**, titolo di debutto del team su PlayStation2.

Visti i lodevoli apprezzamenti rivolti dalla critica alla trama d all'ambientazione del suo precedente RPG per PSone **Koudelka**, Sacnoth ha deciso di ambientare la nuova storia nel medesimo periodo storico, ricollegandola parzialmente a quella originale. Ambientata tra la Cina e l'Europa di inizio Novecento, la trama ruota attorno a due personaggi principali: Alice, una giovane sensitiva inglese braccata da entità oscure desiderose di usarla come chiave per l'innesco di un oscuro incantesimo, e Yuri, il suo protettore, di origine nipponica, dotato di un raro potere di metamorfosi. Quella che inizialmente sembra la classica storia dell'affascinante eroe misterioso incaricato di protegge la ragazza da incredibili potenze occulte, assume lentamente i contorni di un thriller horror spionistico. Un'insolita avventura dal sapore fumettoso che trascina il giocatore in un turbine di magia, orrore e comicità. Particolarmente apprezzabile l'adattamento dei testi, almeno nella versione inglese qui testata, che mantiene intatte le esilaranti battute a sfondo sessuale impiegate per spezzare la tensione accumulata durante le scene più drammatiche.

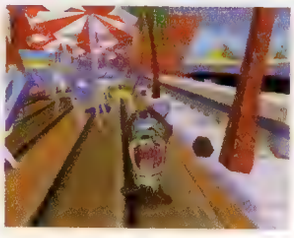
Strutturalmente parlando **Shadow Hearts** deve molte delle sue caratteristiche di gioco alla saga di **Final Fantasy** e in parte a quella di **Breath of Fire**. I pochi elementi distintivi sono principalmente legati al sistema di battaglia gestito con la classica formula a turni. Per sottolineare la situazione di disagio emotivo in cui si trovano i protagonisti nel dover affrontare mostri di ogni tipo, alle classiche statistiche dei personaggi è stato aggiunto un valore che indica il livello di sanità mentale: una spada di Damocle puntata alla psiche di Yuri e compagni che discende ad ogni azione da loro compiuta in combattimento, fino a portarli ad uno stato di incoscienza durante il quale attaccano indifferentemente amici e nemici. Per evitare che il proprio team muti in un gruppo di berserker si è obbligati quindi a pianificare gli scontri in modo da contenerne la durata, sfruttando in caso di bisogno appositi calmanti che consentono di recuperare parte della lucidità mentale. Al di fuori delle battaglie, la preoccupazione per i Sanity Point è sostituita da quella per il livello di rancore provato dai nemici uccisi, valore che se ignorato costringe il giocatore ad affrontare in combattimento la morte in persona. Per mantenere sotto controllo il livello di Malice bisogna recarsi frequentemente, attraverso i save point, in un cimitero sub-dimensionale in cui quattro maschere demoniache cristallizzeranno il rancore in un mostro da abbattere. Nello stesso luogo, una volta accumulata l'energia necessaria mediante i combattimenti, Yuri può aggiungere nuovi membri alla rosa di mostri in cui può trasformarsi in modo da incrementare la versatilità delle sue caratteristiche. Ma l'innovazione che più influisce sull'impianto di gioco ideato da Sacnoth è rappresentata dal Ring of Judgment. Quest'ultimo è un indicatore circolare all'interno del quale si muove in senso antiorario una lancetta che deve essere bloccata all'interno di alcune aree premendo un apposito pulsante. Ad ogni area corrisponde un'azione. La dimensione ed il numero di queste aree dipendono dalla difficoltà dell'azione da compiere.

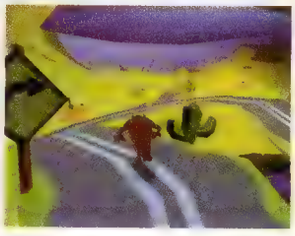
Se si esclude la splendida colonna sonora ad opera di Yoshitaka Hirota e Yasunori Mitsuda (vedi **R&B Cafe** su **SC**87) ed il fascino degli scenari, **Shadow Hearts** non sorprende certo dal punto di vista squisitamente tecnico. La risoluzione dei fondali pre-renderizzati non si discosta molto da quella di alcune recenti produzioni per PSone, mentre la realizzazione di mostri e personaggi denota un ridotto impiego di poligoni uniti a texture qualitativamente scarse. Se trama e protagonisti riusciranno a conservare il medesimo mordente sul giocatore per tutta la durata dell'avventura - stimata attorno alle 40 ore - **Shadow Hearts** potrebbe almeno soddisfare i fan del precedente **Koudelka** nonostante i suoi limiti tecnici.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **BLITZ GAMES** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **31 MAGGIO**

Taz Wanted

Il diavolo della Tasmania ritorna, nuovamente pronto a devastare chilometri di piattaforme...





L'ingegno di Taz porterà il nostro eroe a pilotare i "veicoli" più assurdi come il carrello di un supermarket o una inerzialissima lucidatrice...

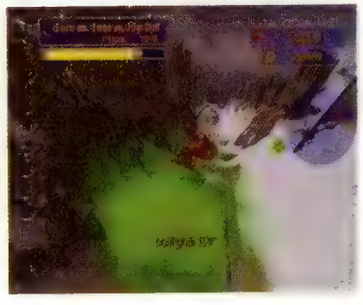
*Il gioco non risparmia le citazioni: vengono parodiati a più riprese vecchi giochi arcade come **Space Invaders**, **Spy Hunter** e nientemeno che **Pong**, come si vede in questa foto (al posto della pallina si respinge un elefante!)...*

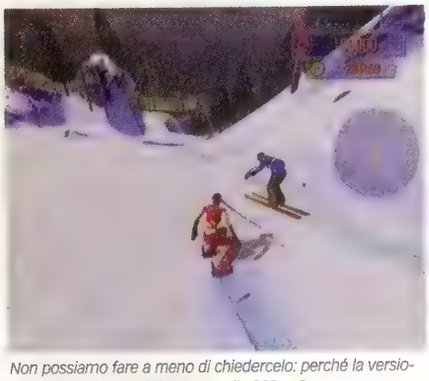
Dopo le ottime prove di **Wacky Races** (PS2) e **Ralph il Lupo all'Attacco** (PSone), ecco che la catena di montaggio targata Warner Bros. sforna un altro show con protagonista Taz, il diavolo della Tasmania. Non è la prima volta che Taz si vede dedicare un gioco: ci sono infatti buoni precedenti su piattaforme di ogni generazione, a confermare l'immortale simpatia con cui i personaggi Warner ammaliano il globo da decenni. La casa americana esercita inoltre un forte controllo sui prodotti incentrati sulle proprie creature, tale da imporre addirittura un doppiaggio trapiantato direttamente dai cartoon televisivi. A noi fa solo piacere, naturalmente. L'antefatto del gioco: dopo essere stato incarcerato in uno zoo dal baffuto Yosemite Sam (come capita sempre nel cartone), Taz trova il modo di evadere. Il suo scopo è far ritorno in Tasmania, dove l'attende l'amata She-Devil. In seguito alla fuga, Sam inizia a distribuire dappertutto foto segnaletiche di Taz con la fatidica scritta "Wanted". Lo scopo del gioco è in effetti ripulire i quattro mondi di **Taz Wanted** dai cartelli con il colpevolizzante manifesto. La nemesi del nostro eroe è infatti riuscita a diffonderli, tanto per cominciare, nello zoo, poi per le strade di San Francisco, in una sorta di vecchio West dominato dalla presenza di famosi coyote e, offesa suprema, nella stessa Tasmania. Il gioco si snoda come un tipico platform in cui Taz ci rallegra tutti con le sue iniziative caratteristiche: la prima fra queste è ovviamente il trangugiamento. Il nostro eroe ingolla oggetti dalla natura più disparata: panchine, mobilio, cartelli, qualsiasi cosa può sfilargli nella trachea senza problemi. La cosa non è solo esilarante, ma utile a fini guerreschi: dopo aver "digerito" un oggetto, è possibile passare a un'inquadratura in soggettiva in cui Taz può sputacchiare un "ingrediente" del suo pasto addosso a un nemico. Potrebbe essere per esempio la vite della panchina di cui si parlava prima. Ma ingoiando una gigantesca gomma da masticare, il risultato potrebbe essere la possibilità di librarsi nell'aria! Il secondo pezzo forte di Taz, lo sanno tutti, è lo spinning, ovvero quella trasformazione in un turbine che investe cose e persone, seminando una demenziale distruzione. Nel gioco comunque, il vortice non serve solo a liberarsi di nemici e ostacoli ma, grazie a un incremento della velocità, anche a spiccare balzi molto più vistosi verso locazioni lontane o in alta quota. Questo per quello che riguarda il repertorio classico del personaggio. Blitz Games ha pensato però di esaltare la carica demenziale di **Taz Wanted** on un corredo di trasformazioni una più divertente dell'altra. Se si rinviene una cabina ACME Dial-A-Costume, si può rifare il guardaroba di Taz con dieci varianti, ognuna delle quali sarà la testimonianza di una nuova mossa speciale acquisita. Vestito da rapper (maglietta di otto taglie in più, cappellino al contrario), Taz può far comparire all'improvviso casse e piatti per lo scratch per investire di decibel un nemico, che a quel punto inizierà una performance con tipiche movenze da rapper. Nel frattempo il diavolo della Tasmania si potrà defilare. Altri camuffamenti lo vedono nei panni di uno snowboarder, di uno skateboarder e addirittura di un ninja: nei primi due casi è consentito l'utilizzo offensivo della tavola, soprattutto per scagliare qualche oggetto contundente addosso alla concorrenza.

Taz Wanted, così come gli altri giochi griffati Looney Tunes, è diretto a un pubblico di massa, anche se, vista soprattutto l'estensione degli scenari e l'innegabile quantità di meccanismi di cui intuire l'utilizzo, non lesina di sicuro quello stress esplorativo che potrebbe attrarre qualche platformer professionista. Il magnetismo del personaggio e dello scenario è poi innegabile (la localizzazione è al solito strepitosa, come già detto): vedremo nei prossimi mesi come posizionarlo nel marasma di platform "licenziati" usciti ultimamente (**Monsters Inc.**, **Atlantis**, **Harry Potter**, solo per citarne alcuni)...

Dark Summit

Adesso hanno spostato l'Area 51 in alta montagna...





Non possiamo fare a meno di chiedercelo: perché la versione Xbox avrà il multiplayer e quella PS2 no?

Alcuni tricks possono essere sbloccati semplicemente reperendo delle icone specifiche lungo il percorso.

Ormai i "giochi su tavola" cercano una continua diversificazione per rinverdire un po' un genere (meritatamente) congestionato. C'è chi lo fa puntando su trama e scenario (**AirBlade**), chi cerca la pura competizione corsistica (**SSX**) e chi... copia **Tony Hawk** (**Shaun Palmer**). Il panorama oggi è abbastanza vasto da coprire praticamente qualsiasi sfumatura relativa alle specialità a base di tricks. **Dark Summit** costituisce un nuovo tassello che miscela alcuni degli elementi associati ai giochi appena elencati. La cosa più bizzarra, e contemporaneamente più attraente, è sicuramente l'antefatto. Praticamente il governo americano ha deciso di costruire una base super-segreta in alta montagna, a due passi da impianti sciistici in cui impazzano i virtuosi dello snowboard. Amanti della trasgressione come sono, i boarders non possono ovviamente tollerare cartelli che riportano la formula "off limits", e così le truppe che montano la guardia a questa installazione ultrasegreta hanno il loro bel da fare nel frenare le incursioni di tizi in piumino e coi piedi assicurati a un savoiardo di legno. A proposito, l'algido paesaggio montano nel frattempo è mutato: le "questioni di sicurezza nazionale" sono da sempre legate all'utilizzo di sostanze pericolose e guarda caso tra una vallata e l'altra sono spuntati dal nulla dei piccoli bacini ripieni di uno strano pastone verde che ha un aspetto alquanto inquinante.

Mai sentito un prologo più assurdo, eppure quest'inconcepibile situazione ha un suo rancido perché in qualche anfratto dei nostri cervelli ormai vulcanizzati. Quindi, se **AirBlade** introduceva per la prima volta un filo narrativo nel contesto di un boarding game, **Dark Summit** sguaina uno scenario-shock a tradimento, di impatto anche bello ignorante, ma sempre di impatto si tratta, innegabilmente. La formula dell'impianto è invece basata su tante mini-task successive, tutte in fila in un contesto che più lineare non si può. In effetti lo stesso aspetto dei livelli è sempre quello di un lungo canalone (seppur ramificato in varie scorciatoie e percorsi alternativi) piuttosto che il parco giochi in cui scatenare il free roaming di molte altre produzioni. Questo testimonia una natura piuttosto rigida anche se ciò dovrebbe essere bilanciato da motivi di interesse derivanti dall'inusualità di certi elementi dello scenario. Alcuni tratti delle piste sono costellati di possenti mine anti-uomo, in certi frangenti farete i conti con il servizio di sicurezza della base (a proposito, la locazione della vicenda si chiama Mount Garrick) rigorosamente sugli sci, e dovrete sorvolare quei laghi di pantano radioattivo di cui si parlava poco fa. Le missioni sono di tipologie diverse: in un'occasione dovrete seguire un boarder vostro amico fin là dove è stata piazzata una bomba a tempo, cioè alla fine di una lunga "ringhiera" da percorrere in una lunga grindata unica; in un'altra vi viene chiesto di sorvolare le pozze radioattive una dopo l'altra; in un'altra missione ancora il compito è eseguire un dato numero di tricks, oppure anche grabs o slidate. Le varie acrobazie si eseguono premendo tre tasti in successione, senza pressione simultanea di alcuno di questi, il che è un po' più semplificante rispetto al solito. Le stesse grindate non obbligano ad alcun esercizio di equilibrio, per cui non si può dire che **Dark Summit** abbia un'impostazione "pro". La cosa più singolare sono comunque i salti: appena si effettua un ollie, la forza di gravità sembra ridursi, per cui stazionerete per aria per un numero di secondi non proprio realistico. All'inizio soprattutto temporizzare le grindate sarà un noioso problema. Una strana scelta. I vari stunt comunque vi servono per accumulare i punti necessari per sbloccare nuovi snowboard e abbigliamento inedito, oltre che consentirvi di partecipare alle gare successive. In poche parole, eccoci di fronte a un inusuale titolo di snowboard, il cui rancido appeal potrebbe titillare la curiosità di molti, e il cui metodo di controllo facilitato potrebbe fare breccia nei cuori della massa. Certo, i boarding games professionistici sono un'altra cosa, ma **Dark Summit** ha un suo fascino perverso...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE OSAKA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **IMMINENTE**

ESPN International Winter Sports 2002

In un inverno quantomai povero di neve, l'avvicinarsi delle Olimpiadi di Salt Lake City è avvenuto piuttosto in sordina. Fortunatamente Konami non s'è fatta cogliere impreparata e ha confezionato per l'occasione un titolo sportivo multievento.

Il genere degli sportivi multievento ha vissuto un periodo di estrema popolarità nell'era degli 8bit, ma non ha saputo rinnovarsi adeguatamente per continuare a sopravvivere nell'ultimo decennio. I titoli appartenenti a questa categoria sono usciti col contagocce su PlayStation e la situazione non è certo migliorata con l'arrivo delle console di nuova generazione. Fra i pochi a credere ancora in questo genere figura senza dubbio Konami, attualmente impegnata a dare gli ultimi ritocchi a **ESPN International Winter Sports 2002**: il gioco propone dieci eventi fra cui figurano sci alpino (slalom e discesa libera), salto dal trampolino (due specialità), freestyle (gobbe), snowboard (half-pipe), bob, curling e pattinaggio (artistico e short track). In attesa dell'ormai imminente release del titolo, **Super Console** è riuscita a scambiare quattro chiacchiere con Tomoharu Okutani, producer del gioco, e Kazuhiko Uehara, direttore di Konami Computer Entertainment Osaka...

Super Console: Quali titoli del passato hanno influenzato il game design di ESPN International Winter Sports 2002?
Tomoharu Okutani: Questo è il nostro primo titolo sportivo invernale multievento, ma in passato abbiamo realizzato **International Track & Field**. Quella è stata la nostra fonte d'ispirazione primaria: abbiamo cercato di mantenere intatto il "feeling" della versione estiva anche in quest'edizione invernale. Diciamo quindi che non siamo partiti da zero come game design, ma da quanto fatto con **Track & Field**. Spero proprio che i giocatori possano percepire la stretta relazione fra i due titoli.

SC: Nessun altro titolo? Avete, per esempio, mai avuto occasione di provare i giochi sportivi multievento di Epyx?
TO: Se proprio dovessi scegliere un altro videogioco, direi che ha sempre avuto un'influenza enorme su di me la serie di **Mario**. Miyamoto-san riesce sempre a capire cosa sia esattamente il divertimento e a trasmetterlo al giocatore. E questa è l'essenza dei videogame. Apro una parentesi: oltre ai titoli sportivi, ho lavorato come producer ad alcuni giochi su Goemon. Qualche tempo addietro, abbiamo avuto l'occasione di incontrare diversi game designer di Nintendo e di scambiarci varie idee. Ho parlato parecchio con Miyamoto di Mario e Goemon, e dell'importanza del divertimento all'interno di un videogioco. Il divertimento è il cuore del videogioco.

SC: Avete spesso occasione di confrontarvi con game designer di altre case e scambiarvi idee?

Kazuhiko Uehara: Attualmente no. Ma in passato Nintendo era il produttore di hardware numero uno e visto che Konami era una delle terze parti più importanti, ci incontravamo per discutere varie problematiche e per vedere in che modo, ad esempio, ampliare il mercato. Ma l'importanza di Nintendo come produttore di software è aumentata notevolmente nel corso degli anni, quindi adesso siamo più che mai in concorrenza e meeting del genere non avvengono più.

SC: Dato il background di Okutani-san, da dove è arrivata la decisione di sviluppare un titolo sportivo multievento? Fra un Goemon e un ESPN International Winter Games 2002 c'è letteralmente un abisso...
KU: Konami ha deciso tempo addietro di dividere nettamente il lavoro delle varie sussidiarie. Una compagnia, a Tokyo, si occupa dei titoli "originali", come **Metal Gear Solid**, mentre l'altra, a Osaka, sviluppa giochi sportivi. Ci sono altre sussidiarie, ma queste due sono le principali. La compagnia di Okutani-san ora si occupa unicamente di titoli sportivi. E' un investimento a lungo termine: i giochi sportivi non scompariranno mai, soprattutto in Europa. E' nella natura umana. E' sport: lo sport non morirà mai. Inoltre lo sport ha un che di puro, non va mai nel verso sbagliato. Non si muore nei giochi sportivi.

SC: Fra gli eventi di Winter Sports 2002 figura anche l'half-pipe: avete avuto qualche consulenza da parte del team che ha prodotto ESPN X-Games Snowboarding?
TO: Per forza di cose: il team in questione è nel mio stesso ufficio *(ride)*. Scherzi a parte, il loro contributo in questo senso è stato prezioso. Ho apprezzato molto **ESPN X-Games Snowboarding**, ma al tempo stesso ho cercato di realizzare qualcosa di diverso, anche perché l'half-pipe non è certo l'unico evento presente nel gioco.

SC: Cambiamo completamente argomento. La presenza del logo ESPN sulla confezione del gioco è riconducibile unicamente ad esigenze di marketing o avete ricevuto in qualche modo il supporto del network americano?
TO: Non so se posso rispondere a questa domanda... *(ride)*.
KU: Rispondo io, in fondo fa parte del mio lavoro *(ride)*. Diciamo che la licenza ESPN è dovuta ad esigenze di marketing, in particolar modo per il territorio americano. A dire il vero, non conosco la situazione attuale in Europa, ma credo che ESPN non sia molto conosciuta da voi. Lo stesso vale per il Giappone, visto che il network statunitense non viene ritrasmesso in alcun modo... Ma come certamente saprete, è uno dei brand leader negli USA. Speriamo che questo ci possa aiutare a vendere più copie sul territorio americano.

Tomoharu Okutani

SC: Nei titoli sportivi come ESPN International Winter Sports 2002 il multiplayer ha un'importanza fondamentale. Come mai non avete pensato ad inserire un'opzione per giocare in quattro contemporaneamente?
TO: Avremmo potuto inserire degli eventi affrontabili da quattro, o anche otto persone contemporaneamente, ma le discipline invernali, come ad esempio il salto con gli sci, per tradizione sono basate sulla competizione individuale. Quindi abbiamo preferito concentrarci sulla giocabilità e sulla sfida fra il singolo giocatore e gli altri concorrenti. E' comunque possibile cimentarsi in diversi giocatori, a turni, oppure giocare in due contemporaneamente.

SC: E' però vero che alcune discipline, come il pattinaggio, si sarebbero prestate a una sfida a quattro simultanea...
TO: E' vero, ma devo aggiungere che dai dati in nostro possesso risulta che la penetrazione del multi-tap nel mondo sia ancora piuttosto bassa, quindi abbiamo scelto di limitare il numero massimo di giocatori a due.

SC: Sono in costante aumento i titoli giapponesi che supportano in qualche misura l'HDD. Anche ESPN International Winter Sports 2002 rientra in questa categoria?
TO: No, il nostro gioco non supporta l'HDD. Abbiamo fatto qualche ricerca di mercato in proposito, appurando che il numero di periferiche installate non è tale da indurci ad inserire un supporto per l'hard disk. Magari ne riparleremo con la prossima edizione. Sinceramente sono incerto sull'HDD: credo che sia ancora piuttosto costoso e mi chiedo quanti utenti siano disposti a spendere una

cifra supplementare al costo della console. Dipende molto da come Sony Computer Entertainment deciderà di vendere la periferica.

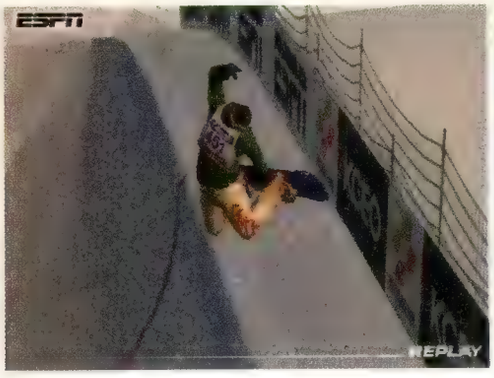
SC: Niente online quindi, vista la scarsa diffusione di modem su PlayStation2...
TO: Non al momento, ma avremo un Internet Ranking che permetterà agli utenti di tutto il mondo di confrontare i propri punteggi.

SC: Questa modalità sembra piuttosto popolare in Giappone al momento.
TO: Non siamo riusciti ad inserirla nella versione giapponese di **International Track & Field,** ma solo in quelle americana ed europea, quindi per noi poterlo fare su scala mondiale è quasi un esperimento. Credo che questa modalità si presti molto ad un gioco come il nostro, visto che l'obiettivo del giocatore è quello di battere un certo tempo o una certa lunghezza. Ritengo quindi possa avere molto successo, specie in Giappone.

SC: ESPN International Winter Sports 2002 sarà il primo titolo Konami ad uscire contemporaneamente su PlayStation2, Xbox e GameCube. In questo periodo si parla molto del potenziale dei titoli multipiattaforma e del rischio che tecnicamente questi giochi rischino un livellamento verso il basso. Qual è la vostra opinione in proposito?

SC: Sembra quindi scontato che abbiate già in cantiere un seguito... Pensate di fare di Winter Sports una serie con un episodio diverso ogni anno?
KU: Non proprio. La nostra intenzione è quella di lanciare un titolo sportivo multievento prima di ogni olimpiade, estiva o invernale. Quindi non avremo un gioco ogni anno, ma ogni due anni circa.

SC: Perciò dopo Winter Sports 2002 vi metterete al lavoro su un nuovo episodio di International Track & Field?
TO: Sì. Pensiamo di uscire contemporaneamente alle prossime Olimpiadi di Atene.



line-up adesso sembra abbastanza buona, ma credo che le probabilità di successo siano ancora piuttosto basse, a differenza di quanto accade negli Stati Uniti. Il GameCube, invece, sta uscendo dal guscio e sta lentamente guadagnando popolarità: non avevano molti titoli disponibili al lancio, ma il numero di giochi dovrebbe aumentare nel corso dei mesi. Avrà successo anche perché Nintendo sta cercando di cambiare il proprio target d'utenza: il Nintendo64 era una console principalmente per bambini, mentre il GameCube è indirizzato a giocatori di ogni età.
KU: E' anche per questo motivo che all'ultimo Tokyo Game Show abbiamo deciso di mostrare al pubblico unicamente le versioni PS2 e GC di **ESPN International Winter Sports 2002.**

> **"I giochi sportivi non scompariranno mai**, soprattutto in Europa. E' nella natura umana. Lo sport non morirà mai. Inoltre lo sport ha un che di puro, non va mai nel verso sbagliato. **Non si muore nei giochi sportivi."**
>
> Kazuhiko Uehara

TO: Hmmm, interessante. Non posso parlare per gli altri sviluppatori, ma per quanto riguarda il nostro gioco, abbiamo completato la versione PlayStation2 abbastanza in fretta e poi ci siamo dedicati alla conversione per GameCube e Xbox. Le tre versioni sono sostanzialmente identiche. Per noi era essenziale avere una release simultanea del gioco sulle tre console in tutto il mondo. Questa era una delle nostre priorità.
KU: Le tre versioni sono pressoché uguali. Secondo me tutto dipende dai gusti dell'utente più che altro. Faccio un esempio: se sono un utente Xbox e voglio un titolo sportivo invernale multievento, comprerò comunque la versione Xbox di **ESPN International Winter Sports 2002**, anche se fosse la più brutta graficamente. Ripeto, è solo un esempio atto a chiarire il concetto. Non siamo certo noi ad influenzare la scelta degli utenti dicendo "la versione PS2 è meglio" oppure "la versione GameCube é più bella". Assolutamente. Nella stragrande maggioranza dei casi il giocatore sceglie la versione per la piattaforma che possiede, o preferisce.
TO: Comunque, tornando a bomba, le varie versioni di **ESPN International Winter Sports 2002** sono identiche come contenuti e graficamente molto simili.

SC: Quindi, nonostante la presenza di quattro porte pad su Xbox e GameCube, il numero massimo di giocatori rimarrà comunque due anche sulle altre console?
TO: Salvo sorprese dell'ultimo secondo, sì. Il fatto è che ci siamo concentrati prevalentemente sulla versione PlayStation2, visto che è la piattaforma più diffusa e quella disponibile da maggior tempo. Abbiamo avuto relativamente poco tempo per conoscere l'hardware di Xbox e GameCube, quindi per quest'edizione il multiplayer è sempre limitato a due giocatori.

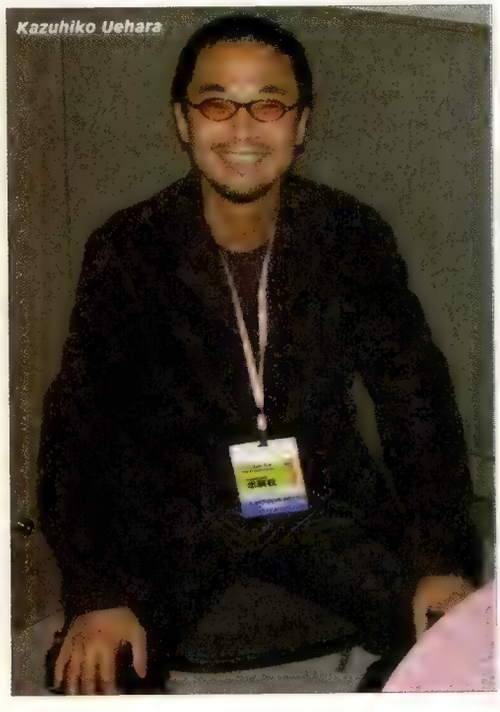
SC: Quando si parla di titoli sportivi, è più facile partire da zero ogni volta o realizzare un seguito?
TO: Nel nostro caso sviluppiamo dei seguiti che in realtà sono completamente diversi dal predecessore, pur essendo legati fra loro. Per esempio, il seguito di **ESPN X-Games Snowboarding**, sviluppato sempre da KCEO, è radicalmente diverso dal prequel, perché incorpora una marea di nuove idee, nuove mosse, nuovi personaggi... Quindi, vogliamo mantenere inalterato il feeling, ma partendo ogni volta da zero, anche se non è certo facile.

SC: Si parlava di release simultanea: il gioco uscirà contemporaneamente sulle tre console in tutto il mondo?
KU: Più o meno. Purtroppo in Europa il lancio di Xbox avverrà solo a marzo e per quello GameCube non si ha ancora una data precisa, quindi è probabile che nel vostro continente la versione PlayStation2 esca prima delle altre. Devo aggiungere che stiamo anche lavorando ad una versione per GameBoy Advance, in uscita contemporanea con le altre.

SC: Domanda scontata: problemi particolari nello sviluppo su qualche piattaforma?
TO: Direi di no, anche se abbiamo ricevuto il kit di sviluppo Xbox piuttosto tardi e, una volta ultimata la versione PS2, abbiamo quindi deciso di concentrarci maggiormente su quella per GameCube.

SC: Come vede il futuro delle varie console in Giappone?
TO: E' difficile rispondere a questa domanda. PlayStation2 va benissimo, questo è indubbio. Ad essere onesti, non credo che Xbox possa avere molto successo qui. Microsoft ha posticipato il lancio della console in Giappone per avere a disposizione più titoli e la

SC: Approfittiamo della presenza di Uehara-san per un'ultima domanda. All'inizio dell'intervista si è detto che tutti i giochi sportivi di Konami verranno sviluppati dalla filiale di Osaka. Winning Eleven, immaginiamo, rimarrà comunque a Tokyo. Quale rapporto c'è fra KCEO e KCET per le simulazioni calcistiche? Vi scambiate reciprocamente idee per Perfect Striker e Winning Eleven?
KU: Er... *(ride)*. Sarò sincero: non c'è molto dialogo fra i due team. Ovviamente ognuno gioca, e apprezza, i titoli degli altri, ma se dovessi affermare che c'è collaborazione, mentirei. In ogni caso, **Winning Eleven** è una grandissima serie, e abbiamo preso qualche idea per il prossimo episodio di **Perfect Striker**. Spero proprio che possiate apprezzarlo, visto che so che i nostri titoli calcistici sono piuttosto conosciuti in Europa.

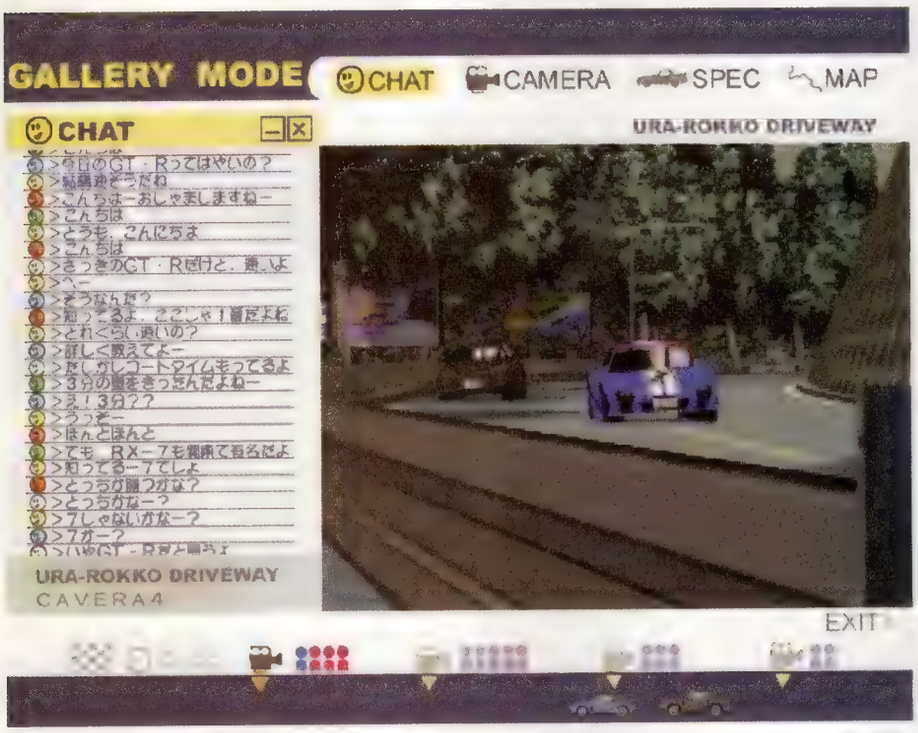

Kazuhiko Uehara

Auto Modellista

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine 2002 (JPN)**

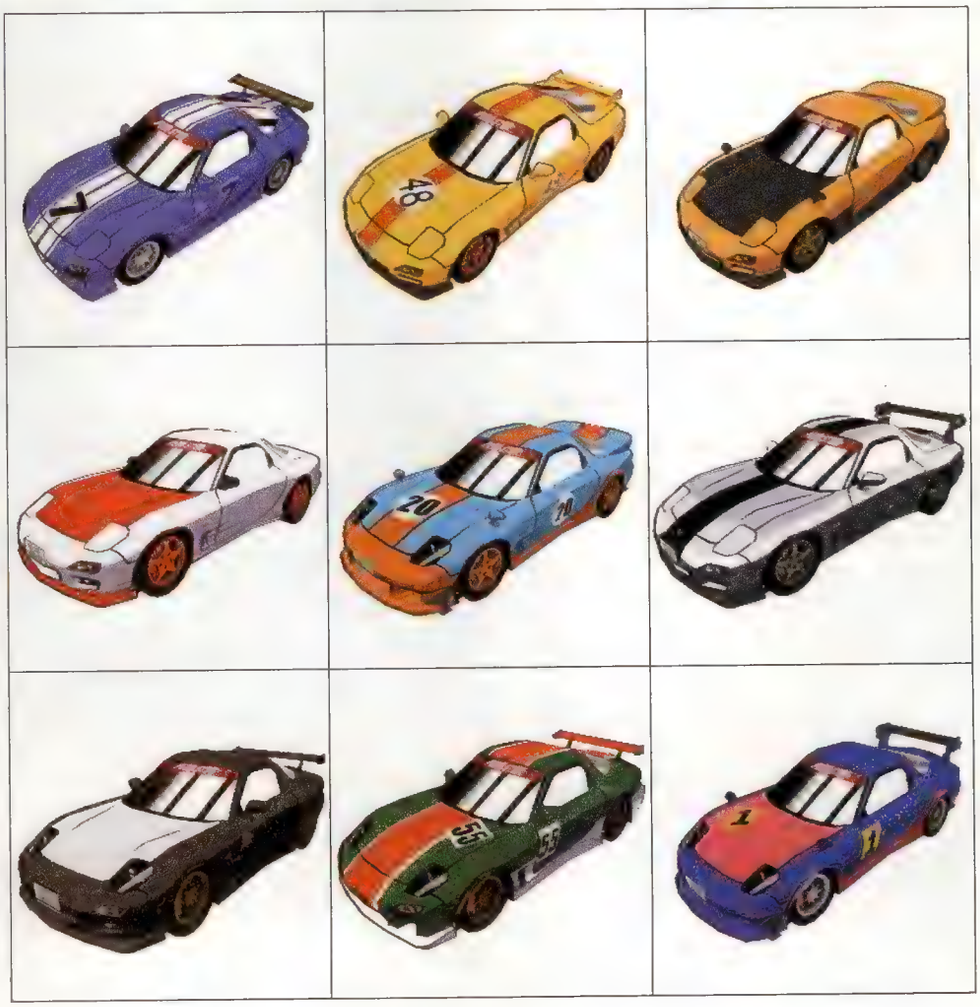
Auto Modellista non era l'unico gioco di guida presente all'ultima edizione del *Tokyo Game Show*. E soprattutto **Auto Modellista** non è certo l'unico gioco di guida in sviluppo per PlayStation2. Ciononostante il nuovo progetto Capcom ha attirato l'attenzione di pubblico e critica più di qualsiasi altro gioco di guida. Il merito di tanta esposizione va indubbiamente accreditato alla particolare soluzione stilistica adottata dal team di sviluppo, basata sulla tecnica del cel shading. Sebbene quest'ultima trovi impiego in altri prodotti, presenti (**Jet Set Radio**) e futuri (**JoJo's Bizzarre Adventure 5**), vederla applicata ad un genere che tradizionalmente pone l'ambizione fotorealistica come denominatore dei suoi esponenti, lascia sorpresi e affascinati. Ed è esattamente questo l'obiettivo che Capcom spera di raggiungere: distinguersi dalla massa. Allo stesso tempo, la sordità alle istanze di realismo visivo sollevate dai consumatori e la ricusazione dell'accondiscendenza tipica dell'industria moderna, ha permesso al produttore Noritaka Funamitzu di guadagnarci in libertà creativa. La pseudorealistica simulazione della pioggia (con tanto di schizzetti "alla **MGS2**" ad imperlare i profili delle vetture), della luce di fari, il lens flare ed il motion blur, si uniscono al look da anime delle vetture e delle scenografie, risultando in un magnifica e singolare esperienza visiva. Dietro quest'ultima si cela un prodotto che pone la giocabilità in primo piano, con l'ambizione di offrire un sistema comportamentale e di controllo semplice ma appagante.

Auto Modellista offrirà dieci circuiti su cui si sfideranno otto vetture contemporaneamente (mentre per motivi tecnici saranno solo sei le auto impegnate nei circuiti notturni interessati da acque meteoriche). Al campionato principale si affiancano le modalità arcade e versus via split-screen, una sezione dedicata alle manipolazioni cosmetico-strutturali della propria vettura ed un'interessante opzione per il montaggio dei replay. In più, c'è la modalità online. I giocatori potranno sfidarsi in rete, in singolar tenzone o formando squadre. Un sistema di chat permetterà infatti di stringere alleanze con altri utenti, discutere di settaggi, tecniche di guida o commentare in tempo reale le gare in corso visualizzate in un piccolo riquadro all'interno della schermata di chat. Al fine di agevolare la maturazione di una ricca comunità online, **Auto Modellista** è stato concepito per funzionare su reti narrowband oltre che broadband. Gli utenti PlayStation2 giapponesi potranno quindi fare affidamento sui modem analogici prodotti dalle terze parti, il che lascia supporre l'accessorietà dell'HDD (a differenza di **FFXI** per il quale l'add-on Sony è indispensabile). Purtroppo, Capcom è pessimista circa l'eventualità che questa caratteristica venga inclusa anche nella versione per il mercato Europeo (sarebbe già un miracolo se includesse l'opzione 50/60Hz, viene da pensare), un mercato in cui, a detta degli sviluppatori, ci sarebbero troppi "standard regionali." Una motivazione che appare sospettosamente criptica e velatamente ingenua considerata l'esperienza **PSO** su Dreamcast. Staremo a vedere. Nel frattempo non resta che sperare nella buona riuscita del progetto "offline" (il primo ed unico gioco di guida sviluppato da Funamitsu risale a dieci anni fa) ed in una degna conversione per il mercato PAL. Il team di sviluppo peccherà pure di esperienza in questo specifico settore, ma l'approccio originale al genere è rincuorante.



Il processo di customizzazione non interessa solo la livrea delle auto, ma anche elementi fisici come alettoni, prese d'aria, paraurti e così via. Ogni modifica dei settaggi avrà sul modello di guida una ripercussione che gli sviluppatori intendono enfatizzare rispetto a quanto accade nelle simulazioni più realistiche.

Auto Modellista *offre un vasto repertorio di vetture riprodotte sulla base delle rispettive controparti reali. Purtroppo, il look cartoonesco non ha impedito alle varie case automobilistiche come Mazda, Toyota, Mitsubishi, Honda, Daihatsu di porre il solito veto sulla simulazione dei danni.*



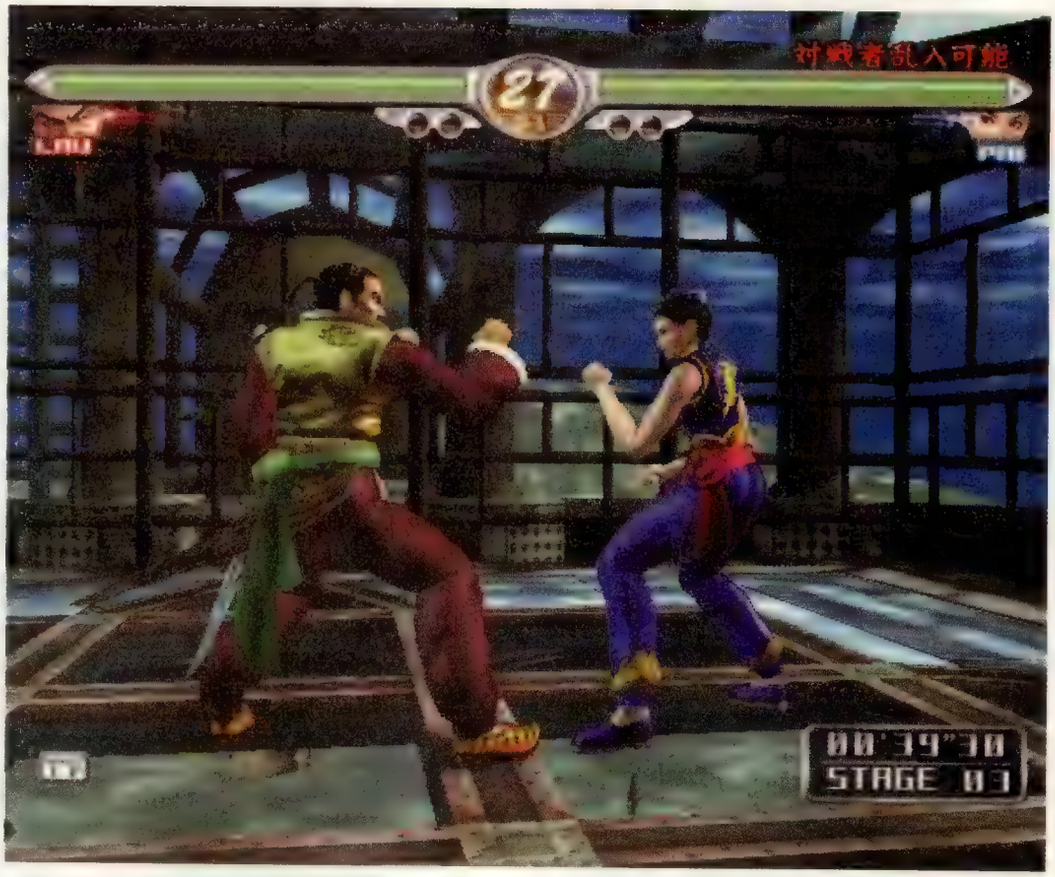
Virtua Fighter 4

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Sega-AM2** Supporto: **N/A** Uscita: **Marzo (PAL)**

Qualche effetto di luce latitante, qualche texture meno definita e qualche scalettatura in più. Sono queste, grossomodo, le differenze fra l'edizione domestica di **Virtua Fighter 4** e la sua versione originaria operante su scheda Naomi 2.
I modelli poligonali, di converso, appaiono fedeli al 100%, animati con la medesima eleganza ed ammantati da vestiti riccamente decorati sottoposti agli sventolii del caso.

Le prime impressioni maturate da **Super Console** durate la dimostrazione condotta da Yu Suzuki in persona (cfr. **SC**86) trovano quindi conferma ad un superficiale esame del prodotto finito. Commercializzato in Giappone mentre leggete queste righe, **Virtua Fighter 4** conserva inalterate le qualità ludiche dell'originale aggiungendoci quel tanto che basta per soddisfare le richieste di esuberanza contenutistica avanzate dai giocatori casalinghi. Oltre alla modalità principale ed al Versus Mode, trovano quindi posto gli inediti Training Mode, Survival Mode (nel corso del quale è possibile acquisire item vari da impiegare per personalizzare l'aspetto dei vari lottatori), AI Mode e un Replay Mode che consente di rivedere i propri incontri memorizzati su memory card con la facoltà di regolarne velocità di riproduzione ed angolo di ripresa.

Nell'attesa di conoscere il verdetto che **Super Console** pubblicherà il mese prossimo, vi lasciamo in compagnia di alcune immagini tratte da una versione quasi completa dell'ultima fatica di Yu Suzuki.



La notevole qualità dei modelli poligonali non viene tradita da ispezioni ravvicinate. Il dettaglio dei volti, soprattutto, è rimarchevole.

LEARN
REPLAY
AI SYSTEM

CHAMPION
CHALLENGER
ダムレイフェイ
水性ラウ
RING NAME
RING NAME

X-Men: Next Dimension

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Paradox** Supporto: **N/A** Uscita: **Estate (USA)**

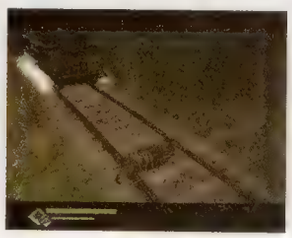
Activision ha annunciato lo sviluppo di un nuovo picchiaduro per PlayStation2, Xbox e GameCube basato sul prezioso franchise X-Men. Nelle mani del team Paradox (**Wu-Tang: Shaolin Style** e i due **X-Men: Mutant Academy** per PSone), **X-Men: Next Dimension** proietterà il giocatore in arene poligonali multilivello (alla **DOA2**) comprensive di elementi scenografici fisicamente sensibili alla furia delle colluttazioni. Il sistema di locomozione ad otto vie schioderà definitivamente la serie dal piano di gioco bidimensionale che l'ha caratterizzata nella sua versione a 32bit,ricollocando quindi Paradox nel suo ambiente di sviluppo "naturale" (il team balzò alla ribalta per il controverso **Thrill Kill**, rifiutato da Electronic Arts e riconvertito poi da Activision nel più noto **Wu-Tang: Shaolin Style**). Alla luce del discreto talento dimostrato dagli sviluppatori con la serie **Mutant Academy** quanto meno dal punto di vista tecnico (vedi **SC**85 per la recensione dell'ultimo lavoro del team), **X-Men: Next Dimension** potrebbe risolversi in un picchiaduro di discreta caratura.

Samurai

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Spire** Sviluppatore: **Aquire** Supporto: **N/A** Uscita: **7 febbraio (JPN)**

Apparentemente distolta da **Tenchu 3**, l'attenzione di Aquire si è recentemente concentrata sullo sviluppo di questo **Samurai** al soldo di Spike. Ambientato nel Giappone del 1877, il gioco offre la possibilità di impersonare la fiera figura da cui prende il nome e intraprendere discrezionalmente una serie di missioni distribuite dagli sviluppatori all'interno del micromondo digitale. Dialogando con gli NPC locali verrà data l'opportunità di eseguire operazioni di soccorso, assassinio, rapimento, negoziazione e quant'altro si adatti alle abilità tipiche del samurai. Per stessa ammissione degli sviluppatori, la libertà decisionale concessa in **Samurai** permetterà di risolverlo in sole due ore. Ciononostante lo scopo dei designer non è indirizzare l'utente verso un unico (lungo) percorso narrativo bensì proporgli un'infinità di missioni alternative da intraprendere ad ogni partita e che stimolino quindi la rigiocabilità. In base alle proprie scelte, inoltre, la storia si evolverà di conseguenza offrendo al termine un finale sempre diverso.

Samurai diverge ulteriormente da **Tenchu** per una spiccata enfatizzazione dei combattimenti piuttosto che delle tecniche adottate per evitarli. Il sistema di controllo cercherà quindi di coniugare l'impiego di un ricco repertorio di manovre offensive e difensive con l'intuitività e la funzionalità necessarie a garantire una fedele rappresentazione degli eleganti "balletti" all'arma bianca di cui i samurai sono tradizionalmente protagonisti (e a cui potranno partecipare fino a 10 avversari contemporaneamente). Non solo. Il giocatore potrà modificare alcune caratteristiche della propria katana per adeguarla al proprio stile di combattimento. Al di là dell'intrigante premessa concettuale, l'unico appunto che viene da muovere all'indirizzo di questo **Samurai** riguarda la cosmesi, apparentemente primitiva nonché poco rappresentativa del sistema che la produce. Ma forse, è solo una scelta stilistica... forse.



Star Wars Racer Revenge: Racer II

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Lucasarts** Sviluppatore: **Rainbow Studios** Supporto: **N/A** Uscita: **12 febbraio (USA)**

Seguito del mediocre **Star Wars Racer** per Nintendo 64 commercializzato nel lontano 1999, **Revenge** approda su PlayStation2 per mano di Rainbow Studios, il valoroso team di sviluppo responsabile di **ATV Offroad** e **Splashdown**.

A livello concettuale le differenze col prequel sono minime. Suddiviso nelle consuete modalità Single Race, Versus e Tournament, il gioco propone gare ad alta velocità e cieca competitività condotte a bordo delle bizzarre bighe volanti partorite dalla mente di George Lucas per il film *Episode I*. I podracer (che gli italiani hanno conosciuto come "Sgusci") schizzano a pochi metri dal suolo trainati da una coppia di motori imbrigliata alla cabina di comando. Il giocatore è chiamato a governare questi bestiali rotori percorrendo tracciati ricchi di ostacoli naturali ma soprattutto interessati dalla presenza di aggressivi concorrenti disposti a tutto pur di arrivare per primi al traguardo. **Star Wars Racer Revenge** offrirà un ventaglio di 23 piloti ognuno al comando del suo podracer e 14 tracciati ambientati su 5 mondi (Tatoonie, l'unico presente nella prima edizione, e gli inediti Calamari, Ryloth, Gamorr, e Sullust). In virtù della sua ambientazione storica (8 anni dopo gli eventi di *Episode I*), **Revenge** annovera fra i piloti selezionabili un Anakin Skywalker nelle sembianze dell'attore Hayden Christensen (interprete dell'Anakin maturo nel prossimo *Episode II*).

Il sistema di controllo standard previsto per **Star Wars Racer Revenge** assegna allo stick sinistro il comando del mezzo e ai tasti principali le funzioni di accelerazione, frenata e boost. A questo proposito merita menzione l'inclusione di una variante "pro" che attribuisce ad ognuna delle levette del DualShock2 il comando di uno dei due motori (una caratteristica ovviamente assente nella versione per N64). Il motore grafico non eccelle in termini di frame rate (siamo sui 30fps), ma regge con fermezza una convincente rappresentazione degli ambienti naturali ora desertici, ora innevati, ora paludosi che fanno da cornice alle competizioni. Si segnalano inoltre gradevoli effetti di fumo, luce e pioggia.

Ultimo lavoro di Rainbow Studios per Lucas Arts prima di dedicarsi definitivamente ed esclusivamente all'infoltimento della line up del suo nuovo padrone THQ, **Star Wars Racer Revenge** dovrebbe uscire in America mentre leggete queste righe e, stando all'ultima press release di CTO, il 15 febbraio in Europa.

Terminator

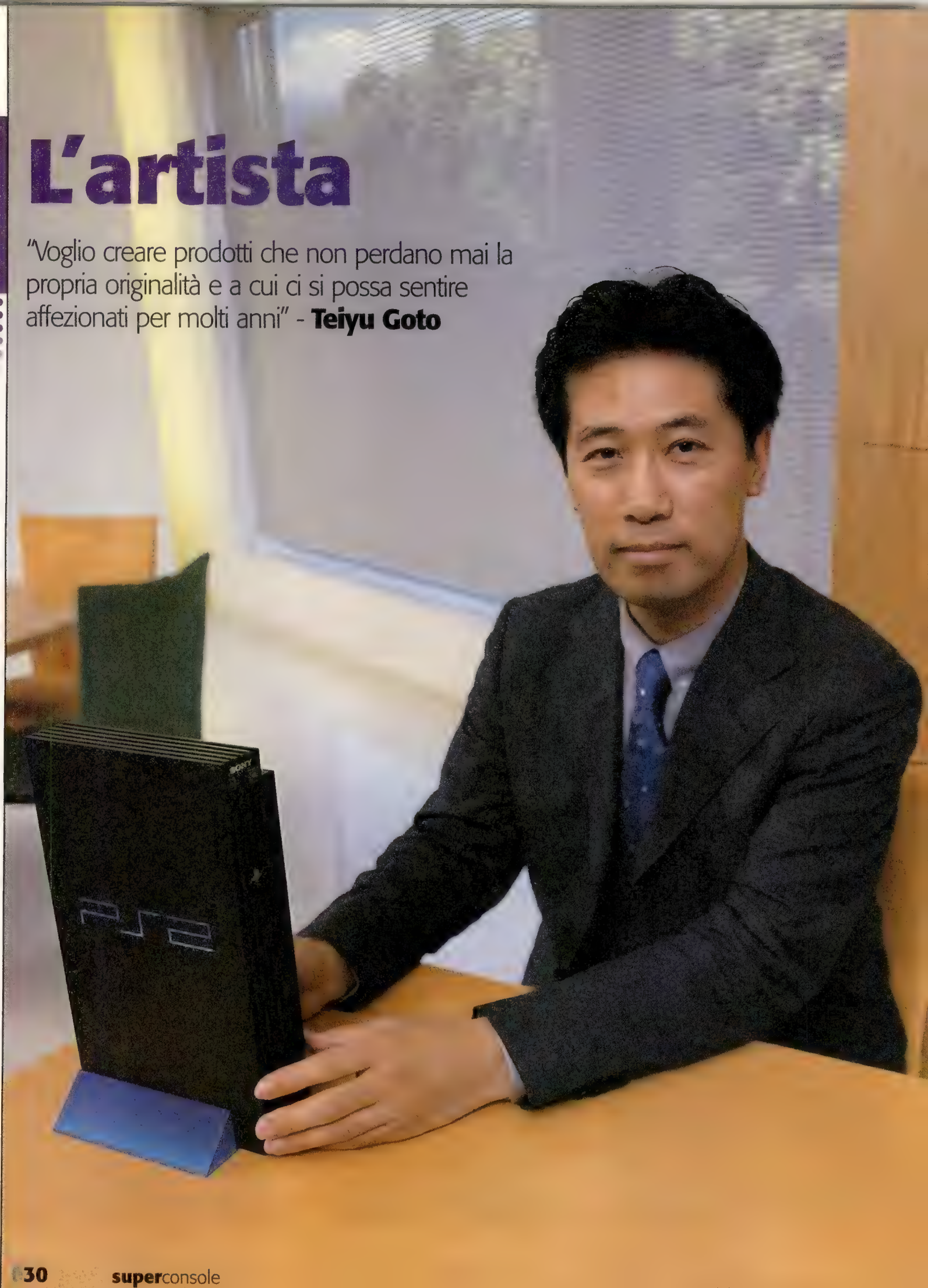
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Infogrames** Sviluppatore: **Paradigm Entertainment** Supporto: **N/A** Uscita: **2Q 2002 (USA)**

Sappiamo che nel 2029 la Terra verserà in una condizione pietosa a seguito della pioggia di bombe nucleari scatenata dall'IA auto-coscientemente impazzita Skynet. Sappiamo anche che nel 2029 Skynet spedirà un terminator indietro nel tempo per eliminare il piccolo John Connor, futuro capo dei ribelli. Sappiamo inoltre che un soldato agli ordini di Connor compierà il medesimo balzo temporale per impedire al terminator di portare a termine la sua missione. Quello che James Cameron non ci ha mai raccontato è come diavolo siano riusciti i ribelli ad intrufolarsi nella fortezza di Skynet e ad accedere alla macchina del tempo. Ebbene, **Terminator** promette di rimediare a questa lacuna narrativa offrendo all'utenza PlayStation2 un biglietto di sola andata per il 2029. In qualità di membro dell'unità militare ribelle di Connor, il giocatore parteciperà ad una serie di missioni legate assieme dal fine ultimo di raggiungere Skynet e spedire il soldato di cui sopra all'indietro lungo il continuum spaziotemporale. Da una visuale in prima persona ed equipaggiati col dovuto armamentario, si dovranno fronteggiare eserciti di terminator ed altre letali macchine da guerra mentre si avanza lungo i livelli dall'ambientazione post-apocalittica che separano il covo dei ribelli da Skynet.

Sviluppato da Paradigm Entertainment, un nuovo acquisto di Infogrames noto ai più per quel **Pilotwings 64** che accompagnò il lancio del 64bit Nintendo diversi anni fa nonché per il più recente remake di **Spy Hunter** per PS2, **Terminator** è attualmente previsto per la prossima primavera. Ulteriori informazioni verranno diffuse appena si renderanno disponibili.

L'artista

"Voglio creare prodotti che non perdano mai la propria originalità e a cui ci si possa sentire affezionati per molti anni" - **Teiyu Goto**



Il Design Center di Sony conosce pochi rivali nel mondo dell'elettronica di consumo: con oltre 250 designer divisi nelle varie sedi mondiali (da San Francisco a Colonia a Tokyo), il reparto si occupa di oltre 2.000 progetti ogni anno. Un compito improbo e che non si basa semplicemente sull'assioma "quantità & qualità": il design industriale è mutato radicalmente nel corso degli anni e, oltre a soddisfare determinati canoni estetici, ogni progetto deve agevolarne la produzione di massa. Uno dei più ferventi sostenitori di questa teoria è Teiyu Goto, capo art director del Value Design Studio Group nel Creative Center giapponese di Sony. Il nome di Goto non è (ancora) conosciuto come quello dei suoi colleghi Joe Wada o Akira Yamazaki, ma diversi progetti del talentuoso designer di Kyoto sono entrati nella storia recente di quest'industria. Oltre ad aver realizzato il design del televisore KV-34ST1 Kirara Basso (apprezzatissimo in Giappone), Goto-san si è occupato della linea di PC VAIO (compreso il modello PCG-505, ancora oggi un paradigma nel suo campo) e, soprattutto, delle tre console a cui **Super Console** ha dedicato la propria attenzione negli ultimi otto anni: PlayStation, PlayStation2 e PSone. Il progetto di PlayStation, in particolar modo, ha stravolto completamente i canoni dell'elettronica di costumo: prima della console Sony, nessun prodotto aveva venduto così tante unità senza subire il benché minimo restyling. Goto attribuisce gran parte del merito alla semplicità delle forme, che ha facilitato l'assemblaggio della console e la produzione di grandi quantitativi in tempi ridotti. Caratteristica comune al controller, anche se la scelta del joypad PlayStation è stata piuttosto travagliata: come documentato eloquentemente nel volume *Revolutionaries at Sony* di Reiji Asakura, Ken Kutaragi si era opposto in maniera decisa all'idea di un controller dalla forma così differente da quelli delle altre console e solo l'intervento autoritario di Norio Ohga, allora presidente di Sony, ha evitato agli utenti PlayStation di trovarsi fra le mani un pad simile a quello del Super NES (ovviamente oggi Kutaragi ammette pubblicamente il proprio errore in questo contesto). Inutile quindi sottolineare l'importanza della figura di Teiyu Goto nel successo ottenuto finora dalle console Sony. E per capire meglio i segreti di questo successo, **Super Console** è accorsa a uno dei rari incontri fra Goto-san e la stampa mondiale: ecco quanto è emerso dalla sede giapponese di Sony Computer Entertainment...

L'inizio

"Quando Sony Computer Entertainment si è affacciata sul mercato dei videogiochi, Nintendo dominava con il suo Super NES/Famicom. Dato che questa console era lo standard per i videogiocatori dell'epoca, Sony doveva realizzare un prodotto migliore sotto ogni punto di vista, soprattutto per dimostrare al pubblico che aveva intenzioni serie. Sony era l'ultima arrivata, quindi in un certo senso doveva dimostrare qualcosa di più degli altri."

Il nuovo target

"Fino all'arrivo di PlayStation, tutte le case avevano realizzato il design delle proprie console assumendo come target primario un pubblico molto giovane e sviluppando i propri progetti di conseguenza. Noi ci siamo posti come obiettivo di realizzare una console che potesse piacere ad un'utenza molto più ampia, dai bambini agli adulti: volevamo evitare che qualcuno potesse trovare la nostra console esteticamente sgradevole. Ed è per questo motivo che PlayStation aveva un aspetto piuttosto diverso dal resto dell'hardware presente nei negozi fino a metà anni '90. Abbiamo scelto un design semplice, accattivante, che non rischiasse di diventare obsoleto dopo pochissimo tempo."

Tenere alla larga dalla portata dei bambini

"Uno degli aspetti che abbiamo tenuto in maggiore considerazione nel design di PlayStation è stato senza dubbio la sua resistenza agli urti. I bambini possono essere piuttosto energici e non è raro che facciano cadere una console o addirittura che la lancino per dispetto. Quindi abbiamo cercato di mettere insieme un hardware molto resistente. Per quanto riguarda l'aspetto della console, lo sportello a cerchio nella parte superiore ha questa forma per mettere ovviamente in risalto il fatto che all'interno ci fosse un lettore di CD-ROM. Il cerchio è richiamato dai pulsanti Power ed Eject, di dimensioni piuttosto ampie per facilitarne l'accesso al giocatore."

Il joypad

"Il fattore più importante nel design di una console è probabilmente il controller. Il mio team ha lavorato alacremente per più di un anno per mettere a punto il pad di PlayStation. Anche qui, prima dell'arrivo di PlayStation, i giocatori avevano sempre avuto a che fare con joypad dalla forma piatta. Io ho cercato di concentrarmi sul grip del pad, per fare in modo che il giocatore potesse tenerlo in mano saldamente e comodamente. Era molto importante per me. Inoltre, siccome si passava per la prima volta dal 2D al 3D volevo che il design del pad riflettesse anche quest'aspetto e apparisse più "tridimensionale". Abbiamo realizzato decine e decine di mockup prima di arrivare alla forma definitiva del joypad PlayStation. Finito il design di PlayStation, sono passato a lavorare alla serie di PC VAIO: prima il desktop, poi il tower... Ma nel frattempo ho disegnato PocketStation. Con PocketStation, che ha riscosso un successo notevole in Giappone, abbiamo optato per un design "carino", che rendesse la periferica gradevole anche da portare in giro. Ma la forma arrotondata non è dovuta solo al fatto di piacere all'occhio. Come per la parte inferiore del pad di PlayStation, un design "morbido" consente all'utente di avere una presa migliore: una forma arrotondata si adatta in maniera migliore alle nostre mani. Come notato analizzando i pad delle console uscite negli ultimi anni, la tendenza ad arrotondare il controller continua inesorabilmente. Sempre parlando di forme arrotondate, il concetto si estende anche alla memory card: il lato della memory rivolto verso il giocatore, quello che dev'essere afferrato dall'utente, è smussato sugli angoli, mentre il lato opposto, che va a finire nella console, è spigoloso. Questa tendenza all'arrotondamento ha avuto inizio col joypad PlayStation, ma ha poi "contagiato" altri aspetti del nostro design, come ad esempio la forma dei connettori della serie VAIO."

> "Il **fattore più importante** nel design di una console è probabilmente il **controller**"

IL PALMARÈS DI GOTO

ICF-C55 EZ alarm clock (radiosveglia)	'81 Good Design Award
KV-19HT1 Profeel basic (TV a colori)	'87 Good Design Award
KV-34FV1 Profeel star (TV a colori)	'89 Good Design Award
KV-34ST1 Kirara Basso (TV a colori	'92 Good Design Award
PlayStation	'95 Good Design Award '96 IDSA Design Award (USA) (Silver Award) '99 IDSA Design of the Decade (USA) (Gold Award)
VAIO Tower	'96 Good Design Award
A4 Size VAIO (PCG-707)	'96 Good Design Award
B5 Size VAIO (PCG-505)	'97 Good Design Award '99 IF Design Award (Germania) 45° Annual Design Review (Design Distinction Award) 12° Prime Minister Prize JIDA Design Museum Selection
Controller analogico PlayStation	'97 Good Design Award
A4 Size VAIO (PCG-Z600)	2000 Red Dot Award (Germania) (Best of Designer)
PlayStation2 (SCPH-10000)	JIDA Design Museum Selection 2000 Red Dot Award (High Design Quality) 2000 Good Design Award

Nasce PlayStation2

"La differenza maggiore fra il design di PlayStation e PlayStation2 è che la prima è stata realizzata come una console per videogiochi. Il design rifletteva questa caratteristica e aveva la necessità di far conoscere il nome PlayStation in tutto il mondo. Con PS2 Ken Kutaragi mi ha chiesto personalmente di lavorare su un concetto diverso: non ci troviamo più di fronte a un hardware su cui far girare unicamente videogiochi. Credo che Kutaragi volesse esprimere attraverso il design della macchina un concetto di "espandibilità". Ho riflettuto molto sulla cosa e la mia soluzione è stata... la Terra. Vedete, la Terra é un posto immenso. Le persone fanno parte della Terra, del globo, e vogliono realizzare prodotti che si espandano nell'universo. Ecco il perché dei colori di PlayStation2: il blu rappresenta la Terra e il nero l'universo *(Goto-san mostra un*

quadro con una foto del nostro pianeta dallo spazio: la Terra appare come un globo di colore blu - Ndr). Quindi abbiamo il blu a significare la vita e il nero a identificare il resto dell'universo, che è immenso. Il logo PS2 che appare sul lato della console richiama questo concetto: Il fondo è nero, come l'universo, e la scritta blu, come la Terra. Il tutto è ancora più distinguibile con un vertical stand, che riprende i colori del logo, ma anche senza penso si possa capire di cosa stia parlando. Un'altra idea che abbiamo avuto riguarda le dimensioni della console. In Giappone abbiamo il problema di possedere case molto piccole, quindi alcune persone avrebbero avuto il dubbio di dove mettere PlayStation2. Quindi ho avuto l'idea di disegnare una console che potesse essere posizionata sia verticalmente che orizzontalmente: ma mettere in atto questo piano significava allontanarsi radicalmente dal design della prima PlayStation. Questa è la ragione essenziale per cui PS2 ha un disc tray invece di un'apertura nella parte superiore. Le case giapponesi sono davvero microscopiche. Persino io ho una casa molto piccola e ho infilato la console in posizione verticale di fianco al televisore. Molti giocatori levano i controller dalla console una volta finito di giocare per liberare un po' di spazio e lasciano la PS2 al suo posto. In questo modo devo dire che il soggiorno appare molto meno caotico."

Le dimensioni contano

"L'hardware PlayStation2 è un salto in avanti notevole rispetto all'hardware di PlayStation: c'è un sacco di tecnologia avanzata ed è stato necessario condensare il tutto alla perfezione all'interno della console. Migliorare le performance della console non deve comportare per forza l'avere una console enorme. Volevamo mantenere il tutto il più compatto possibile, o quanto meno farlo sembrare compatto: è stata una delle mie priorità nel design di PlayStation2. Come potete facilmente vedere, la console è composta da due "scatole", due parallelepipedi, di dimensioni diverse. Teoricamente era possibile fare una scatola unica, ma la sensazione così è che la console sia grossa. Abbiamo scelto di fare un design con due "scatole" così da dare l'impressione che la console sia ancora più piccola di quanto è in realtà."

Il DualShock2

"La ragione principale della somiglianza fra il DualShock e il pad di PlayStation2 è la retrocompatibilità di PS2. Ci sono utenti che vogliono continuare a giocare coi propri titoli PlayStation anche su PS2. Se avessimo cambiato il controller sarebbero sorti sicuramente dei problemi in questo senso. Inoltre credo che il D-pad e gli stick analogici del DualShock siano ancora ottimali, diversi anni dopo essere stati lanciati per la prima volta."

La realizzazione del controller PlayStation ha richiesto oltre un anno di lavoro, periodo durante il quale il team di Goto ha prodotto decine e decine di mockup nel tentativo di mettere a punto un joypad altamente ergonomico.

L'effetto-termosifone

"Per trasmettere all'utente la potenza della console ci siamo concentrati nel realizzare un design semplice, preciso. Le scanalature nello chassis sono dovute a diversi motivi. Una, ad esempio, è quella di nascondere il fatto che la PS2 ha un disc tray: grazie a queste scanalature il tray diventa poco visibile. Un'altra ragione è quella di nascondere i connettori della console. E' più difficile riconoscerli che con un design senza scanalature. Parlando di connettori, abbiamo lavorato parecchio sulla posizione delle porte USB e iLink. Il fatto è che le porte per i controller e le memory card sono state disegnate da noi all'epoca di PlayStation, quindi sono molto resistenti. Non abbiamo avuto problemi di sorta. Ma ovviamente USB e iLink esistono già da tempo, al di fuori del mondo PlayStation. Personalmente non sono sicuro che sulla lunga distanza possano essere resistenti come le porte dei pad, quindi, per ridurre i problemi al minimo, abbiamo deciso di inserire le porte USB e iLink in un punto estremamente visibile, in modo tale da non creare problemi agli utenti. Sempre per questa ragione abbiamo preferito evitare di metterle nel retro della console, una posizione che avrebbe potuto essere troppo scomoda."

> "La ragione principale della somiglianza fra il **DualShock** e il pad di PlayStation2 è la **retrocompatibilità** di PS2."

Piccolo è bello

"Con PSone, realizzata dopo PlayStation e PS2, non potevamo deludere i nostri utenti, quindi abbiamo cercato di soddisfarli puntando sulla compattezza, in modo tale che la console potesse essere spostata con estrema facilità. Il concetto alla base della console è che PSone è qualcosa di più compatto, più vicino al giocatore. Poiché la base installata di PlayStation era enorme, volevamo che il design di PSone fosse comunque simile a quello del suo predecessore, in modo tale da non confondere gli utenti. E' per questo che il design di PlayStation e PSone è così simile, eccezion fatta ovviamente per le dimensioni."

Il monitor LCD

"Quando abbiamo realizzato PSone, avevamo già pianificato di realizzare anche un monitor LCD da collegare alla console. E' per questo motivo che PSone è già predisposta per il collegamento a questa periferica. Purtroppo, il fatto di aver pianificato questa predisposizione con così largo anticipo ha dato il via libera alle terze parti per la produzione di monitor LCD prima ancora che lo facesse Sony. Abbiamo quindi deciso di riprendere in mano il design originale del monitor, migliorarlo e aggiungere due altoparlanti, un'opzione che quasi tutti i monitor terze parti non includono."

L'influenza giapponese

"La cultura e le tradizioni giapponesi non credo mi aiutino particolarmente quando devo disegnare i miei prodotti. Certo, è innegabile la bellezza e l'equilibrio di alcuni oggetti o paesaggi della cultura giapponese, siano essi "storici" come i kimono o semplicemente più recenti. Forse le mie origini giapponesi influenzano il mio modo di progettare proprio nel trasmettere equilibrio a un prodotto. Ma il design industriale è cambiato molto con gli anni: oltre ad un bell'aspetto, un prodotto deve avere qualità, incorporare molte funzioni... E' un discorso complesso."

Il futuro

"In questo periodo sto riflettendo molto su come potrebbe evolversi il design nei prossimi anni. Credo si debba essere molto pazienti e seguire attentamente gli sviluppi dell'entertainment in generale, non solo dell'industria videoludica."

Il regista

Dieci-domande-dieci a **Hideo Kojima**, game designer che non necessita di troppe presentazioni…

Super Console: Metal Gear Solid 2 è finito da tempo. Pensa di essere riuscito a realizzare al 100% il gioco che aveva in mente di fare?
Hideo Kojima: Per quanto riguarda la costruzione del gioco, **MGS2** è diventato grosso modo come avevamo pianificato all'inizio. In ogni caso non sono riuscito a inserire nemmeno la metà delle cose che avevo intenzione di fare. Visto che è un gioco d'azione, ho dovuto evitare ad ogni costo qualsiasi rallentamento dovuto ad eccessivo appesantimento del processore. La PlayStation2 non è una scatola magica ed è quindi importante stabilire una serie di priorità. Nel game design è essenziale, una volta appurate le restrizioni con cui bisogna lavorare, decidere cosa lasciare nel gioco affinché questo sia divertente. Per esempio, inizialmente volevamo realizzare una sequenza in cui era necessario cercare di muoversi nel bel mezzo di un'inondazione. Abbiamo cercato ad ogni costo di inserirla, ma alla fine l'abbiamo dovuta scartare.

SC: Quale aspetto dello sviluppo di MGS2 le ha creato i maggiori grattacapi?
HK: Il fatto che questo fosse un seguito. Questo titolo doveva essere un **Metal Gear Solid**, ma nel contempo doveva in un certo senso "tradire" il giocatore. Il gioco non doveva essere un **Metal Gear Solid** con la grafica più bella grazie al passaggio da PSone a PS2. La cosa difficile da fare quando si sviluppa un seguito è "distruggere" le aspettative e la percezione del gioco da parte della gente. Molti utenti hanno detto di aver apprezzato la trama dell'originale e che si aspettavano un'altra storia dello stesso livello. Onestamente non volevo dare così tanta importanza alla trama, ma piuttosto sottolineare il fattore "hide and seek". Ma la storia ha una rilevanza fondamentale in **MGS**, quindi nel seguito ho lavorato su una trama dalle dimensioni più estese e con molte sorprese. E' stata una decisione molto importante da prendere.

SC: C'è un aspetto di Metal Gear Solid 2 di cui è particolarmente soddisfatto?
HK: Il fattore "hide and seek", l'interazione coi soldati nemici. E' possibile fare un'infinità di cose in moltissime situazioni. E se il giocatore decide di recuperare tutte le targhette (dog tag), avrà la possibilità di divertirsi col gioco in maniera completamente differente.

SC: Come si aspetta reagiranno i giocatori al colpo di scena nella storia di MGS2? Quale reazione vorrebbe suscitare in loro?
HK: Chi ha giocato al prequel rimarrà alquanto sorpreso. *Spoiler:* leggendario Solid Snake.
In molti rimarranno probabilmente delusi dal fatto di non poter giocare con Snake. In ogni caso, voglio che la gente capisca che la possibilità di vedere Snake da un punto di vista "esterno", più obiettivo, permette di apprezzare quanto lui sia grande e "cool". Credo che Snake in questo modo possa sembrare più mitico che mai. Questo era il mio obiettivo. Il giocatore non potrà controllare Snake, ma avrà la possibilità di impersonare Raiden e accompagnare il

SC: In MGS2 fanno la propria comparsa diversi nuovi personaggi, come Vamp e Olga. C'è qualche personaggio che non è riuscito a inserire nella versionale finale del gioco (come per El Mariachi nel primo MGS)?
HK: C'erano due uomini, chiamati Chinaman e Oldman, che abbiamo dovuto lasciar fuori dal gioco.

SC: Quando si era ancora nelle prime fasi di sviluppo, lei ha rimarcato più volte che MGS2 "avrebbe messo in discussione gli effetti dell'innovazione tecnologica della società" e che la trama del gioco sarebbe apparsa come un campanello d'allarme per la società digiale e la cultura digitale. Potrebbe spiegarci questo concetto?
HK: Credo che possiate capire il significato delle mie parole giocando a MGS2. *Spoiler:*
Evidenziare questa tematica attraverso Snake era impossibile. Raiden era necessario. Ed è per lo stesso motivo che non ci sono VR missions nel gioco. Voglio dire una cosa circa l'innovazione tecnologica della società. Nella storia dell'uomo, la gente ha sempre tramandato le informazioni alle generazioni successive attraverso i propri geni e mediante diverse forme di comunicazione come quella orale. I libri e così via. Col passare delle generazioni i contenuti di queste informazioni sono cambiati gradualmente, così come la combinazione dei geni. In una società altamente tecnologica, nessuna parte di questi contenuti finisce per perdersi o modificarsi. Tutte le informazioni, siano esse necessarie o inutili, sono custodite alla perfezione per l'eternità. Il gioco si occupa dell'equilibrio fra le informazioni tramandate attraverso i nostri geni e le informazioni che non possono essere tramandate attraverso i nostri geni.

SC: MGS2 è un paradigma sotto diversi punti di vista. Come crede si evolveranno i videogiochi d'ora in poi?
HK: Da un punto di vista narrativo, quello che ho fatto con **MGS2** è considerato quasi tabù nell'industria videoludica. Una storia simile può prender vita solo in un videogioco e lo stesso si può dire del colpo di scena nella trama. Credo che sia una cosa irripetibile: da questo punto di vista, **MGS2** è effettivamente un paradigma. Con la popolarità dell'online in costante crescita, ci saranno due generi di giochi: titoli basati sulla comunicazione con una maggiore libertà e titoli con meno libertà, ma pianificati alla perfezione dal loro creatore. I primi si avvicineranno più al concetto di giocattolo, mentre i secondi a quello di un film.

> Con la popolarità dell'online in costante crescita, ci saranno due generi di giochi: **titoli basati sulla comunicazione** con una maggiore libertà e **titoli con meno libertà**, ma pianificati alla perfezione dal loro creatore. I primi si avvicineranno più al concetto di giocattolo, mentre i secondi a quello di un film.

SC: Se fosse stato possibile creare una periferica per PlayStation2 in grado di elevare l'esperienza ludica con MGS2, quale sarebbe stata?
HK: Un microfono per il riconoscimento vocale. Azionare il Codec con il taso SEL è scomodo. Se fosse stato possibile pronunciare un nome per parlare con una particolare persona al Codec, sarebbe stato grandioso.

SC: Si sveglia mai nel mezzo della notte con idee per nuovi giochi e le scrive freneticamente per non dimenticarsele? E' possibile porre un freno al processo creativo una volta fuori dall'ufficio?
HK: Le nuove idee vengono a qualsiasi ora del giorno, anche nel bel mezzo dei miei sogni quando sto dormendo. Tutto quello che devo fare è vivere la mia vita normale 24 ore al giorno. Non devo sforzarmi di pensare. Ecco perché cerco di evitare di guidare la mia auto per quanto mi è possibile. Quando ero bambino, finivo accidentalmente nei fossi per questa ragione. Le idee arrivano 24 ore al giorno. Non smetto mai. Il passo successivo è quello di concentrarmi sulle idee che ho avuto per farle diventare reali. Per esempio, immagino spesso delle scene con vari personaggi, ma non il modo in cui queste scene potrebbero essere parte di un videogioco. Le idee sono parte della mia vita quotidiana. I dettagli che seguono le idee sono invece parte del lavoro che svolgo quando sono in ufficio. Per quanto riguarda le idee, non me le segno mai su un foglio di carta. Le lascio nella mia testa per una "selezione naturale": le idee migliori mi rimangono nel cervello e non le dimentico. Al contrario finisco per dimenticare le cattive idee. Quello che mi segno sono i dettagli specifici. Oppure registro la mia voce se sto camminando. Visto che i miei appunti contengono spesso dei diagrammi, oltre al testo, uso solo carta e nessun memo digitale.

SC: Se potesse portare un gioco, un film e un oggetto personale su un'isola deserta, cosa sceglierebbe?
HK: Tutto quello che vorrei è mio figlio. Non ho bisogno di altro. Creerei da zero il mio divertimento…

RUMORI

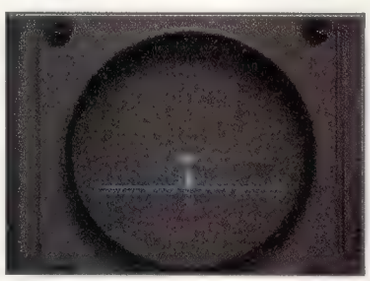
AUDIO & VIDEOGIOCO: UNA STORIA [1958-1991]

Circa 40 anni fa li chiamavano rumori di fondo. Oggi intere divisioni delle software house lavorano su effetti sonori e musiche di ogni videogioco. L'evoluzione del comparto audio dei videogames ha seguito in questi anni un progresso costante su due diversi piani: tecnologico ed espressivo. Ed è per questo che oggi il paragone con il cinema non è più assurdo come poteva sembrare un tempo. Ma cinema e videogioco rimangono due media ben distinti. Basta pensare alle differenti ripercussioni seguite all'introduzione del sonoro. Quando l'evoluzione tecnologica concesse l'audio al cinema muto, i teorici concordarono su una tesi suggestiva: il sonoro aveva dato un nuovo senso al silenzio, regalando al cinema un nuovo strumento espressivo. Quando invece l'evoluzione tecnologica concesse l'audio al videogioco i giocatori concordarono su una tesi incontestabile: vogliamo sale giochi piene di cabinati strepitanti. Punto. Consideratele intemperanze di un medium giovane...

Super Console ripercorre la storia dell'audio nel videogioco dal 1958 al 2002. Dai giorni antecedenti le sale giochi strepitanti a quelli della piena maturità del sonoro videoludico, attraverso una serie di pietre miliari tecniche, ludiche, curiose o semplicemente nostalgiche. Tutto ebbe inizio nel 1958...

1958

William Higinbotham, un ingegnere del Brookhaven National Laboratory, realizza **Tennis for Two**. È il primo videogioco della storia. Sullo schermo da 5 pollici di un oscilloscopio due giocatori maltrattano i rispettivi potenziometri per muovere la propria racchetta e respingere una pallina. Una linea verticale simula la rete inquadrata lateralmente. In sottofondo il silenzio. Il videogioco nasce ufficialmente orfano del sonoro. Per ascoltare il primo "bleep" bisognerà attendere più di un decennio...



1962

Steve Russell e i suoi colleghi del MIT sfruttano uno dei mainframe più potenti dell'epoca (il PDP-1 della DEC) per creare **Spacewar!**, il secondo videogioco mai realizzato. La grafica è un netto passo avanti rispetto a **Tennis for Two**, ma il sonoro è ancora assente. Gli improperi di migliaia di ricercatori che, nei mesi successivi, si sfideranno a **Spacewar!** sui computer per la ricerca di tutti gli Stati Uniti non sono classificabili come sonoro.

1971

Nolan Bushnell realizza il primo coin-op della storia: **Computer Space**. Il gioco non è altro che una versione riveduta e corretta dello **Spacewar!** di Steve Russell, con il quale Bushnell trascorreva intere nottate di passione all'Università. Con il gioco, non con Steve Russell. Il design futuristico del cabinato non deve trarre in inganno: **Computer Space** vanta un solo canale audio ed effetti sonori primitivi. Ma è comunque la nascita del sonoro nel videogioco...

La cover band

I Minibosses sono una cover band impegnata a rivisitare in chiave rock le musiche dei videogiochi più famosi. Nel loro sito è possibile scaricare gli MP3 dei loro pezzi. Imperdibile **Ghosts'n Goblins**. Sabato 16 febbraio sono alla Robot House di Flagstaff, Arizona. Non mancate...

http://www.minibosses.com

di FONDO

A cura di: ivan**fulco** e ferruccio**cinquemani**
ha collaborato: adriano**avecone**

"Non puoi fischiettare un videogame"

Clive Davis, presidente della Arista Records, rispondendo a chi gli chiedeva se le musiche per videogiochi avrebbero potuto danneggiare l'industria musicale - 1982

"Bleep... bleep... bleep..."

Pong - 1972

1972

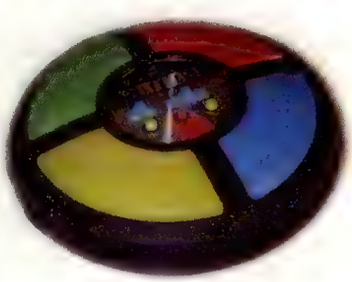
È il mese di settembre: Magnavox lancia sul mercato americano il primo sistema casalingo per videogiochi, l'Odyssey (cfr. *Console History: 20 anni di evoluzione audio* per un approfondimento sulle console casalinghe). I videogiochi si collegano finalmente ad un normale televisore, eppure non producono alcun suono.

Nolan Bushnell fonda Atari e commissiona ad un giovane ingegnere, Allan Alcorn, la realizzazione di un simulatore di ping pong. La richiesta è quella di implementare nel gioco effetti sonori complessi, come ad esempio l'applauso della folla. Non è possibile. Alcorn spiega a Bushnell che al massimo è possibile inserire il suono della pallina che rimbalza contro la racchetta. "Pong!", dice Alcorn. **Pong**, appunto. Nasce il primo coin-op di successo. Il rumore dei rimbalzi è ipnotizzante. Bushnell testa il primo cabinato in un bar californiano e dopo qualche tempo questo smette di funzionare: la gettoniera è piena fino all'orlo. Leggerete che l'effetto sonoro ipnotizzante in tutto questo non ha avuto un ruolo primario. Non credeteci.

1974

Atari commercializza la sua versione casalinga di **Pong**. L'home entertainment conquista il sonoro. Negli anni successivi seguirà una pioggia di cloni (fedeli anche nel comparto audio), ma Atari manterrà il primato tecnologico.

Nolan Bushnell colpisce ancora: Atari rilascia **Touch Me**, un cabinato da sala nel quale premere i pulsanti nello stesso ordine nel quale si accendono. Il gioco emette suoni molto semplici. L'idea verrà riciclata da Ralph Baer, che ne creerà una versione portatile, commercializzata nel 1978 da Milton Bradley: il Simon. Nascono a modo loro i rhythm game. Masaya Matsuura, padre di **Parappa the Rapper** compie 13 anni.



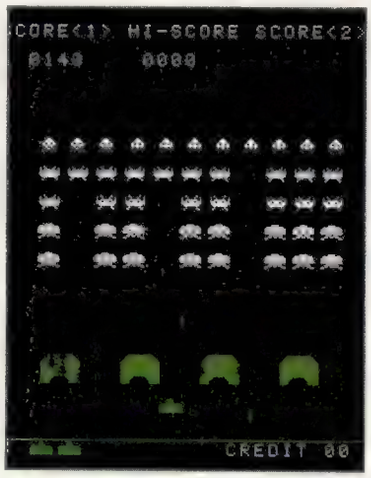
Per contrastare l'uscita del Simon (a destra), Atari commercializzò una versione home del suo coin-op Touch me, ma il suo hardware fu sopraffatto commercialmente dal portatile di MB.

1977

È l'anno del VCS 2600 di Atari. La console, lanciata sugli scaffali americani al prezzo di 249.95 dollari, crescerà un'intera generazione di videogiocatori con i suoi suoni sgraziati ma indimenticabili. Inizia ufficialmente l'era dei musicisti-programmatori, uomini costretti a inserire musiche in piccole quantità di KB, lavorando direttamente sui processori e impazzendo tra 0 e 1. Produrranno dei capolavori. Gli effetti sonori e le musiche di **Pitfall**, **Breakout**, **Missile Command**, **Frogger** e decine di altri titoli entreranno nell'immaginario collettivo e nella storia dei videogiochi.

1978

Esordisce in sala giochi il padre di tutti gli shoot'em up: **Space Invaders**. Le sue evoluzioni sonore, ancora dettate dai limiti tecnologici, si rivelano ugualmente di forte impatto emotivo. La discesa degli alieni viene accompagnata da un cadenzato *tum-tum-tum-tum* in accelerazione costante. L'adrenalina sale proporzionalmente all'angoscia da game over. Se tutto questo vi fa ridere il motivo può essere uno solo: non avete mai giocato a **Space Invaders**.



Atari propone il Video Music, un dispositivo da collegare ad una fonte sonora (radio o impianto stereo) e al televisore, in grado di produrre immagini psichedeliche a ritmo di musica. 20 anni dopo la funzione di generazione d'immagini verrà inclusa in alcuni modelli di PlayStation. La gente però non lo sa, e il Video Music floppa paurosamente.

Il design da equalizzatore del Video Music voleva confermare implicitamente il primato tecnoludico di Atari. Gli effetti visivi generati dalla macchina erano scelti dall'utente attraverso la pressione di diversi tasti.

1979

Inizia negli Stati Uniti il test-market di Intellivision (INTELLIgent TeleVISION) di Mattel. La console verrà commercializzata ufficialmente a partire dall'anno successivo. La sua storia, nata all'insegna delle grandi prestazioni audio-video, seguirà inevitabili alti e bassi.

1980

La Zaccaria, celeberrima produttrice di flipper fondata nel 1974 a Calderara di Reno (Bologna), rilascia il suo primo videogioco da sala: **Quasar**. Si tratta di uno shoot'em up ibrido composto da quattro livelli con differenti impostazioni, tra **Asteroids** e **Space Invaders**. L'audio non è rilevante, ma rimane il primo contributo italiano al settore videoludico da sala. È questo il momento di massimo splendore della Zaccaria, già famosa nel mondo per la produzione di rinomati flipper, molti dei quali con parlato in italiano e nelle principali lingue europee. Negli anni tra il 1960 ed il 1980 nella zona intorno a Bologna si concentrano più produttori di flipper che in tutti gli Stati Uniti…

L'esperienza di Zaccaria nel settore flipper fu "riciclata" per la creazione dei suoi coin-op parlanti, molti dei quali furono esportati anche negli Stati Uniti.

VG su basso e chitarra

Video Game Jam è uno dei numerosi siti web che raccolgono tablature per chitarra e basso delle migliori musiche per videogiochi. Un piccolo paradiso per ludomusicisti. Cosa sono le tablature? Se non lo sapete significa che non sapete suonare basso o chitarra, quindi perché spiegarlo?

http://www.kontek.net/vgjam

CONSOLE HISTORY: 20 ANNI DI EVOLUZIONE AUDIO

1972 - MAGNAVOX ODYSSEY

Il Magnavox Odyssey passerà alla storia per essere stata la prima console "casalinga" mai prodotta. L'Odyssey era una macchina molto spartana, basata su 40 transistor ed altrettanti diodi. Al tempo i microchip non erano ancora avvicinabili dal punto di vista dei costi. La console Magnavox era priva di sonoro, principalmente per motivi di attenzione al risparmio del costruttore. L'Odyssey non ebbe un grande successo commerciale e sparì dopo poco tempo.

Rob Hubbard l'eroe dell'era SID

Fra il 1984 e il 1988, nel periodo di massimo fulgore del Commodore 64, Rob Hubbard era il più famoso autore di musiche per videogame. Nato a Kingston (UK) nel 1956, Hubbard inizia la sua carriera come musicista "tradizionale", imparando a suonare il pianoforte da bambino. Durante la scuola suona in alcune cover band rock, quindi lavora come arrangiatore, interessandosi al jazz e al rock sperimentale. Fra le influenze principali di quel periodo cita i Kraftwerk, i Police e i Depeche Mode. Solo successivamente si avvicina ai computer, naturalmente tramite un C64, imparando a programmare in Basic e in linguaggio macchina. Inizia realizzando un educational, un gioco e un demo musicale. È quest'ultimo a colpire i produttori (in quel periodo Hubbard era solito mettere il suo indirizzo all'interno del codice delle musiche per farsi contattare). Così, nel 1984, Rob Hubbard firma le sue prime tre colonne sonore su C64: **Action Biker**, **Thing on a Spring** e **Confuzion**. Da allora il suo lavoro diventa febbrile, con decine di colonne sonore sfornate a ritmi impossibili. Ma con il declino del Commodore 64 anche le sue composizioni iniziano a rarefarsi. Questo fino al 1988, quando entra a far parte di Electronic Arts come direttore tecnico dell'audio, carica che ricopre ancora oggi. La lista completa dei suoi lavori è incredibilmente corposa, e copre quasi tutte le maggiori software house occidentali: da **International Karate +** a **Dragon's Lair II**, da **Commando** a... **Samantha Fox Strip Poker**. E il fatto che oggi, dopo tanti anni, esistano così tanti siti a lui dedicati non è certo casuale: sotto quel look alla Frank Zappa per molti si cela infatti un genio con il gusto della sperimentazione. Ma se per un songwriter la sperimentazione è una scelta, per Hubbard fu una necessità. Negli anni ottanta i musicisti dovevano infatti scontrarsi con due enormi problemi. Il primo erano le limitate potenzialità sonore dell'hardware, in grado di emettere un numero limitato di suoni e dotato di pochissimi canali audio. Il secondo era la necessità di comprimere il più possibile i file audio, sia per effettiva carenza di spazio, sia per una certa sottovalutazione del ruolo del musicista in quel periodo. In definitiva: comporre musica di buona qualità, in tre canali audio, occupando al massimo dai 4K ai 6K. Ma gli anni ottanta furono anche gli anni dei musicisti/programmatori, costretti a comporre e programmare i loro brani su chip. Proprio grazie alle sue conoscenze da programmatore, Hubbard (ritenuto un vero e proprio "manipolatore di suoni", e per questo paragonato a Brian Eno) seppe comporre brani di una incredibile varietà tecnica e stilistica: dalla proto-techno epica di **Sanxion**, al drumming pieno di bassi in contro-tempo di **Commando**. La sua abilità fu quella di aggirare i limiti tecnici, riempiendo i brani di effetti, creando stratagemmi per dare l'illusione di sovrapposizioni di strumenti e, più in generale, gestendo gli arrangiamenti con una mano da produttore esperto. Probabilmente se Fatboy Slim mettesse le mani sulle colonne sonore di Hubbard per C64 ne caverebbe fuori una dozzina di hit planetari. Non è invece possibile dire cosa potrebbe fare Rob Hubbard con gli strumenti tecnologici odierni, vista la sua scarsa propensione a tornare ad occuparsi di musica. Chissà se di fronte alla ricchezza di possibilità della musica di oggi si sarebbe imborghesito come molti suoi colleghi. Ma a noi piace ricordarlo così, in eterna battaglia con i limiti tecnici del Sid, come "l'uomo che masticava bit e cagava musica".

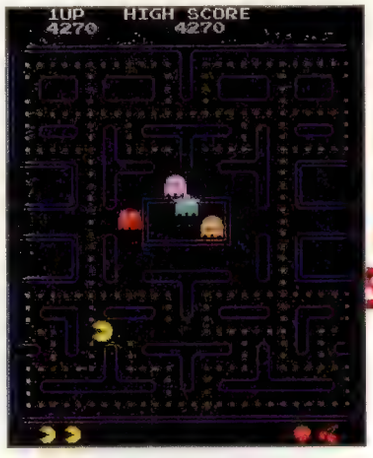
Namco produce **Pac-man**. Il uacca-uacca della palla gialla, la breve musica introduttiva e l'effetto sonoro post-mortem sono ancora oggi gli stereotipi preferiti di chi crede che il videogioco sia rimasto a quegli anni. **Pac-man** inaugura una stagione, quella degli anni '80, all'insegna dell'evoluzione stilistica del sonoro nel videogame.

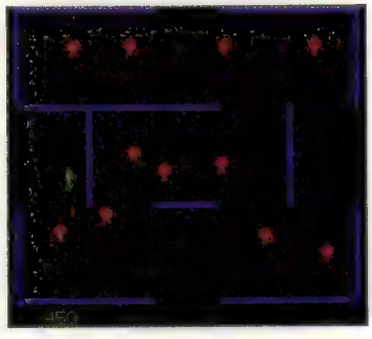
Major League Baseball per Intellivision è il primo videogioco a far parlare una console. Al momento dell'eliminazione di un battitore, uno "Yer out!" ("Sei fuori!") sorprende il videogiocatore, impreparato ad essere sgridato da un televisore. Mattel non sfrutterà a fondo l'hardware sonoro della macchina, ideale per il parlato, cercando piuttosto di speculare, 3 anni dopo, su un'apposita periferica per la sintesi vocale. Si rivelerà una scelta infausta.

Stern rilascia in sala giochi **Berzerk**, uno shooter labirintico in grado di scaricare sul videogiocatore ben 31 frasi parlate. È un delirio. Il cabinato minaccia e spaventa gli astanti con la sua voce robotica. "Kill the intruder!", "Destroy the humanoid", "Chicken! Fight like a robot!". Si tratta probabilmente del passo in avanti più significativo in quanto a coinvolgimento emotivo da **Space Invaders**. Tre anni dopo la sua produzione, nel 1983, il 18enne Peter Bukowski di Calumet City, Illinois, muore d'infarto durante una partita a **Berzerk**. Il coin-op, l'unico finora ad aver causato una morte, entra suo malgrado nella leggenda.

Defender di Williams esordisce in sala giochi con il suo cabinato a 5 pulsanti ed un set di effetti sonori che entrerà nella storia. È il primo shoot'em up a scorrimento. Gli effetti delle esplosioni, del fuoco e del retrorazzo verranno riciclati nel 50% dei film e telefilm nei quali comparirà un videogioco.

Taito produce **Stratovox**, il primo coin-op con il dono della parola. Le frasi pronunciate dal gioco, uno shoot'em up nel quale abbattere astronavi che cercano di rapire degli omini, non sono molte. "Help Me!", "Very Good", "We'll be back" (gli alieni che minacciano il giocatore), "Lucky!" (gli alieni che sottovalutano il giocatore). La qualità audio non è eccezionale, ma il fattore novità entusiasma i giocatori, proiettandoli di colpo in una dimensione vista solo nei film di fantascienza. Ma **Stratovox** cade ugualmente nell'oblio pochi mesi dopo, quando...

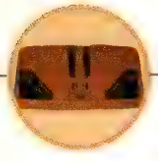




Nonostante Berzerk non fosse un gioco molto valido, Stern riuscì a piazzarne la rispettabile cifra di 25.000 pezzi. Un successo dovuto per buona parte alla novità del parlato.

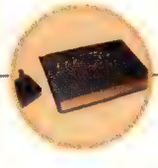
Un po' di miei amici ed io, tutti sbronzi, stavamo giocando a questo gioco dove imitavamo, e poi dovevamo indovinare, tutti gli effetti audio dei vecchi giochi per l'Atari 2600

dal libro *Joystick Nation*



1976 - MAGNAVOX ODYSSEY 300

Una delle prime console dotate di sonoro. Basata sull'allora rivoluzionario chip AY-3-8500 della General Instruments, Odyssey 300 era in grado di emettere rudimentali suoni sfruttando uno speaker interno.



1977 - ATARI VCS 2600

Il VCS 2660 fu una delle prime macchine da gioco a vantare un sonoro degno di tal nome. La gestione dei rudimentali suoni digitali del VCS era affidata ad un chip denominato Stella (dal nome in codice del progetto VCS 2600). Il chip si occupava sia della visualizzazione su schermo che del sonoro, ed era basato su 6 registri utilizzati come convertitori analogico/digitali, 44 registri di scrittura e 13 di lettura.

1981

Tempest è uno dei primi giochi di Atari ad usare il chip sonoro Pokey. All'interno del cabinato ne vengono utilizzati due, per un totale di 8 voci. Gli effetti sonori sci-fi del gioco, assolutamente caratteristici, compariranno nel restante 50% di film e telefilm.

Sega spopola in sala giochi con **Frogger** (sviluppato da Konami). I giocatori vengono allietati dalle musiche spensierate del gioco per poi vedere la propria rana che finisce spalmata sull'asfalto con un effetto sonoro simil-esplosivo. L'arpeggio del game over, nella sua gioiosità, finisce di traumatizzare una generazione di giocatori in erba.

1982

Mattel commercializza l'espansione Intellivoice per Intellivision. L'apparecchio è in grado di sintetizzare una voce umana e di pronunciare un numero virtualmente infinito di parole. L'Intellivoice viene usato solo in 5 giochi, ma in questi influisce direttamente sul gameplay, suggerendo vocalmente al giocatore cosa fare. Sarà un flop.

Non scoraggiata dal fallimento dell'Intellivoice, Odyssey commercializza The Voice per Odyssey 2, un dispositivo simile al marchingegno Atari ma progettato principalmente per l'uso con applicazioni educative. La qualità della sintesi vocale è mediocre e la periferica floppa anch'essa pesantemente.

Commodore rilascia il Commodore 64. Il processore sonoro è il celeberrimo SID. La sua potenza (per il periodo) ispirerà il lavoro di grandi musicisti, come Rob Hubbard, Ben Daglish, Jeroen Tel e Martin Galway. Nel corso del 1983 il prezzo del Commodore 64 scenderà notevolmente, permettendogli di diventare il computer più venduto di tutti i tempi. Una situazione che contribuirà al fenomeno del bedroom-coding (programmazione amatoriale), avvicinando migliaia di ragazzi anche alla composizione di musica su computer.

La Zaccaria lancia nelle sale giochi italiane **Scorpion**, il suo primo cabinato con parlato sintetizzato. Ne seguiranno solo pochi altri. Il valore ludico è talvolta trascurabile, ma alcuni videogiochi Zaccaria riescono ugualmente a sorprendere il pubblico nostrano grazie ad un'importante caratteristica: il parlato in italiano. Nel 1984 Zaccaria pubblicherà uno dei suoi titoli più famosi: **Jack Rabbit**. Investimenti errati condurranno la casa bolognese al fallimento solo 4 anni più tardi, nel 1988.

Scoppia la febbre di **Pacman**. Gary Garcia e Jerry Buckner, due musicisti californiani, riprendono gli effetti sonori del videogioco Namco e costruiscono su di essi un brano di successo: *Pacman Fever*. Il disco raggiungerà la nona posizione della Billboard Chart americana. All'interno dell'album i giocatori troveranno brani come *Ode to Centipede*, Do the *Donkey Kong*, *The Defender* e *Goin' Bezerk*. MTV inserirà nella programmazione un Pac-man Fever Day. È tutto vero.

Atari aggiorna la sua line-up hardware con l'Atari 5200. È la console del celebre chip sonoro Pokey. Non avrà fortuna come il VCS 2600.

Williams pubblica il coin-op **Sinistar**. È uno shoot'em up free-roaming, ma potrebbe benissimo essere considerato il primo survival horror. L'obiettivo è raccogliere il maggior numero possibile di Sinibombs prima che il nemico termini di costruire il Sinistar, un'enorme volto diabolico-spaziale demolibile solo a colpi di Sinibombs. Il gioco è scandito dalle minacce del Sinistar, che urlando "Beware, Coward!", "Run, run!" o semplicemente emettendo un ruggito da brividi, insegue la nostra nave cercando di mangiarci. La sensazione di fine imminente è disturbante…

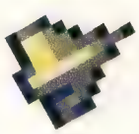
Colecovision di Coleco irrompe sulla scena hardware. Le ottime prestazioni audio non gli permetteranno comunque di conquistare il mercato. L'82 è l'anno dell'hardware, e Colecovision soffrirà la concorrenza.

Mentre nei cinema imperversa *Tron* della Disney, in sala giochi imperversa **Tron** di Bally Midway. È il primo tie-in da sala della storia dei videogiochi e vanta un audio stereo arricchito di effetti sonori e brevi stacchi musicali tratti direttamente dal film. È l'era delle speculazioni cine-videoludiche.

MIDI collection

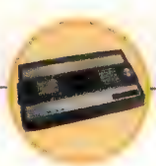
La più ricca raccolta mondiale di MIDI con musiche di videogiochi. Un database di oltre 8000 brani, dall'Atari 2600 alla PlayStation2, passando per PC Engine e Colecovision.

http://www.vgmusic.com



***"It's not how little it costs, it's how much you get"* ("non è quanto poco costa, è quanto ottieni"). Commodore non aveva trascurato il comparto audio del suo computer. Una scelta che gli permise di proporlo con forza come macchina da gioco.**

Buckner e Garcia oggi. Il duo di compositori yankee non ha avuto molta fortuna musicale dopo i tempi dorati di Pac-man Fever.



1980 - MATTEL INTELLIVISION

Intellivision era un sistema basato su componenti all'avanguardia, concepito principalmente in nome delle prestazioni. Basato sull'innovativo chip a 16bit General Instruments 1610 a 3.58 Mhz (circa 2.5 volte più veloce dell'Atari VCS e comparabile in termini di cicli macchina alla CPU di un Super Nintendo), Intellivision era equipaggiato con un chip audio AY-3-8914, che vantava ben tre canali. Tale chip consentiva di generare, oltre ad effetti sonori di sintesi spesso piuttosto dozzinali, anche brani musicali articolati e di pregevole fattura. La scelta di dotare Intellivision di un chip audio dedicato consentiva di implementare, ad esempio, una musichetta di sottofondo durante il gioco, piuttosto difficile da realizzare senza l'ausilio di hardware dedicato. E' da segnalare l'introduzione, assolutamente rivoluzionaria per l'epoca, di un sonoro funzionale all'azione di gioco. In titoli come l'incredibile **Advanced Dungeons and Dragons**, era possibile avvertire la presenza e la posizione di orribili creature basandosi soltanto sui rumori che riecheggiavano nei tetri corridoi di gioco.

1983

Chris Huelsbeck inventiva tedesca

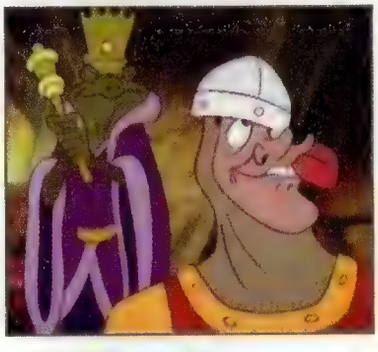
Chris Huelsbeck nasce nel 1968 in Germania, a Kassel. Inizia a prendere lezioni di pianoforte fin da bambino. A quattordici anni compra il suo primo computer, naturalmente un C64, sul quale comincia a imparare a programmare. Qualche anno dopo vince il primo premio di un concorso di musica per computer indetto dalla rivista tedesca "64er Magazine". Da quel momento a oggi Chris Huelsbeck firmerà quasi un centinaio fra CD e colonne sonore. Nel 1989 comincia a collaborare con la software house Factor 5 per realizzare la colonna sonora della versione C64 e Amiga di **R-Type**, lavoro affidato da Irem a Factor 5 per la capacità dimostrata nel realizzare **Denaris**, un clone di **R-Type**. Huelsbeck rimarrà sempre legato a Factor 5, fino al recente **Star Wars: Rogue Leader** per GameCube. Tornando indietro nel tempo, la lista dei lavori di Huelsbeck è un tuffo nel mondo Commodore. Fra piccole gemme dimenticate (Il clone di Mario per C64 **The Great Giana Sisters**) e grandi capolavori (il già citato **R-Type** per C64 e Amiga, quindi **Monkey Island**, di cui Huelsbeck curò la conversione delle musiche su Amiga) la maggior parte della produzione huelsbeckiana più remota è concentrata sui computer, con poche e preziose incursioni su SNES (basti citare la serie di **Turrican**) e Megadrive (**Turrican**, again). Solo recentemente Huelsbeck si è pressoché totalmente dedicato alle console, a partire dall'ottima colonna sonora dell'altrimenti mediocre **Tunnel B1** per PlayStation. Ma la console Sony è stata solo un punto di passaggio e, a partire dal '98, Huelsbeck ha lavorato quasi soltanto a colonne sonore di videogiochi per hardware Nintendo. Oltre alla conversione delle musiche di **Resident Evil 2**, la serie che probabilmente ha fatto conoscere il veterano della old-school alle nuove generazioni è stata quella di **Star Wars: Rogue Squadron/Leader**. Come per molti suoi colleghi, le radici della passione per la musica di Huelsbeck stanno nell'elettronica (precisamente nella techno) e nelle colonne sonore cinematografiche (con il solito John Williams in testa). Fra i suoi preferiti anche Morricone e i Pet Shop Boys. Forse non eclettico come altri musicisti, Chris Huelsbeck è quasi l'unico fra i compositori degli anni ottanta della scena C64/Amiga che continui ancora oggi a comporre musica e a lavorare con le maggiori software house.

Spy Hunter ridefinisce il significato di videogioco cool, utilizzando come colonna sonora il *Peter Gunn Theme* di Henry Mancini. Migliaia di giocatori escono dalle sale muovendo la testa al ritmo di dum-dum-dum-dum-dum-dum-dum-du. Se non lo state facendo anche voi significa che non avete capito qual è il brano…

Milton Bradley e Atari tentano lo sviluppo del controller vocale Voice Commander per Atari 2600. Nelle intenzioni dei realizzatori la periferica deve avere funzioni di sintetizzatore vocale e di riconoscimento vocale. L'obiettivo è quello di permettere al videogioco di parlare al giocatore e al giocatore di guidare vocalmente il personaggio. C'è un unico problema: non funziona. E la periferica non viene commercializzata. Quasi 20 anni dopo il progetto approderà realmente sul mercato, grazie a diverse periferiche per Dreamcast, Nintendo 64 e PS2.

Philips e Sony sviluppano il supporto CD-ROM. La gente si chiede se avrà fortuna…

Nelle sale giochi irrompe **Dragon's Lair**, il primo videogioco al laser mai commercializzato. Il sogno di una generazione di giocatori, un videogame con grafica a cartone animato, si avvera. Il progetto, costato circa 1.5 milioni di dollari ed in grado di farne incassare 32 nei primi 8 mesi, vanta una musica orchestrale stereo e le prime voci umane ad apparire in un videogioco. Ironicamente, per risparmiare, i realizzatori decisero di non affidarsi ad attori professionisti per la registrazione delle voci, optando per recitare loro stessi i pochi ruoli previsti.



Il primato ottenuto dai giochi al laser, ovviamente detentori di una qualità audio superiore, non durò a lungo. Quello che poteva sembrare il futuro del videogioco scomparve infatti nel giro di poco tempo, rimandando la rivoluzione audio a qualche anno più tardi, quando cominciarono a diffondersi le prime console con CD-ROM.

Non si ricevono molti riconoscimenti o rispetto per il lavoro svolto, specialmente al di fuori dell'industria del videogioco. La percezione della gente riguardo alla musica per VG non è ancora così chiara.

Richard Jacques, musicista Sega

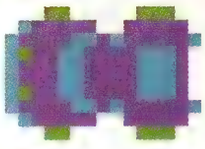
Gyruss di Konami stordisce i videogiocatori grazie al suo soundtrack innovativo. Il remix rock della Toccata e Fuga in Re minore di Bach invade le sale giochi. L'autore si rivolta nella tomba.

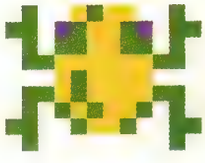
Nintendo lancia il **Famicom** (NES in occidente). La prima versione giapponese della macchina presenta un secondo pad abbastanza particolare, con un microfono inserito nella parte frontale ed il relativo regolatore di volume. Il microfono, il cui uso si limiterà solo a pochi titoli, verrà rimosso nelle versioni occidentali della console ed in quelle giapponesi successive alla prima.

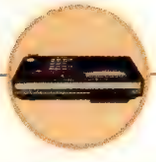
Il prototipo del coin-op **Pink Floyd The Wall** di Bally Midway non supera la fase di testing e non raggiunge le sale. Il gioco è in sostanza un clone di **Donkey Kong** con i personaggi del film *The Wall*. All'interno del cabinato un lettore esegue (o meglio: avrebbe eseguito) alcune tracce dell'omonimo album, tra le quali *Run like Hell* e *Confortably Numb*.

Bally Midway lancia in sala giochi **Journey**, coin-op ispirato all'omonima band. Il primo videogioco ispirato al rock'n roll è realtà. Nel gioco, che vanta ovviamente le musiche del gruppo, i 5 componenti sono chiamati a recuperare i rispettivi strumenti completando decerebrati minigiochi. I fans italiani dei Journey sono in delirio. Tutti e cinque…

Star Wars di Atari è il primo videogioco ad utilizzare campionamenti sonori da un film. L'audio a 16 canali (grazie all'uso di 4 chip Pokey) vanta 7 musiche sinfoniche tratte dalla pellicola (incluso l'immortale Star Wars Theme) e le voci di numerosi personaggi, da Luke Skywalker ad Obi-Wan Kenobi, fino ad Han Solo, Darth Vader e R2D2. "Use the Force, Luke!"

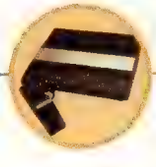






1982 - COLECOVISION

Prodotto dalla statunitense Coleco (un'ex azienda dedicata ai prodotti in pelle convertitasi all'elettronica), il Colecovision era una console che estremizzava il concetto alla base dell'Intellivision, ovvero stupire ad ogni costo. La macchina era basata sull'immortale chip Z-80A (della Zilog, Inc) a 3.58 Mhz, ed era dotato di un chip sonoro Texas Instruments SN76489AN a tre voci con l'aggiunta di un canale dedicato al rumore. Il riuscito mix tra grafica stellare e sonoro coinvolgente riuscì a regalare agli utenti Coleco gemme come **Zaxxon**, uno dei primi esempi di conversione "arcade perfect".



1982 - ATARI 5200

La sfortunata console Atari era dotata, oltre che di caratteristiche innovative come le quattro porte joystick ed i controller analogici, di un chip audio denominato Pokey, che consentiva la gestione di ben quattro voci separate. Per ognuna di esse era possibile manipolare la tonalità (pitch), il volume e la distorsione. Il chip si occupava oltretutto del controllo degli agghiaccianti joystick analogici (non autocentranti) e del tastierino presente su di essi.

1984

Activision pubblica **Ghostbusters** su Commodore 64. Nella schermata iniziale il processore sonoro del C64 snocciola una fedele riproduzione della musica del film, mentre una pallina scandisce il testo del brano in stile karaoke. Premendo la barra spaziatrice una voce gracchiante urla "Ghostbusters". Per la generazione che nel 1984 è da poco entrata nel videogioco è una scena commovente. Negli anni successivi i tie-in spopoleranno su C64, portando con loro le musiche dei propri ispiratori cinematografici.

Philips annuncia la vendita di lettori CD-ROM per PC ad una cifra inferiore al prezzo psicologico di 1000 dollari. Ma avrà fortuna?

Radio soundtrack

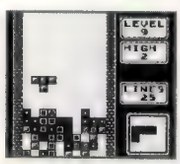
Il fenomeno delle radio su Internet non trascura nessun genere di musica ed i videogiochi non fanno eccezione. Una delle migliori radio online è The Next Level. 24 ore su 24 di musica per videogiochi. Se la vostra passione è il Commodore 64, invece, l'obbligo è puntare su Stay Radio, con una programmazione continua di remix per C64. Numerose altre emittenti sullo stesso tema sono rintracciabili dal sito Live365.

http://www.the-nextlevel.com/multimedia
http://c64.org/radio
http://www.live365.com

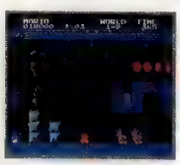
1985

Commodore anticipa i tempi commercializzando l'**Amiga 500**. Il chip 8364, conosciuto col nome "Paula", vanta 4 canali stereo e una qualità audio 14bit. I Personal Computer rimangono di colpo anni luce indietro.

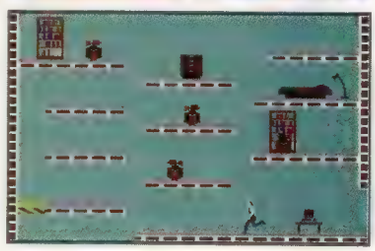
Sega lancia in Giappone il Mark III. Due anni dopo la console verrà lanciata sul mercato americano in versione ridisegnata e rinominata. È il Sega Master System. Nata per contrastare il NES di Nintendo, la macchina si dimostra simile all'8bit concorrente per quello che riguarda l'audio. Inizia la guerra tra Sega e Nintendo.



È l'anno di **Tetris**. La musica del puzzle game di Alexey Pajitnov, in grado di dare dipendenza, s'insinua nelle connessioni neuronali di milioni di giocatori. Ad oggi, 17 anni dopo, non ne è ancora uscita…



Shigeru Miyamoto crea **Super Mario Bros**. La fusione tra musica, effetti sonori e parte giocata è la migliore dei suoi tempi. Il concetto verrà sviluppato dallo stesso Miyamoto negli anni successivi, con l'uso ragionato di audio "in adattamento" secondo la situazione di gioco. Uno degli hobby di Shigeru Miyamoto è suonare la chitarra. Solo per la cronaca…



Epyx pubblica **Impossible Mission** su Commodore 64. Il giocatore viene accolto nel complesso del Prof. Atombender da una delle sintetizzazioni vocali più irrisorie di sempre. "Another Visitor! Stay a while. Stay forever!". Epico…

1986

La musica pacioccosa di **Bubble Bobble** ipnotizza una generazione di videogiocatori. Il suono dolce e rassicurante di quella melodia trascina in sala giochi anche le ragazze. **Bubble Bobble** diventa uno dei primi videogiochi con funzione socializzante tra i sessi…

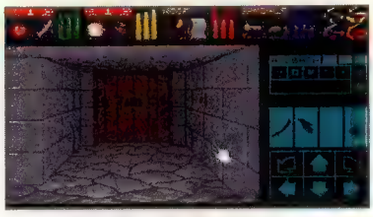
1983 - NINTENDO NES

Il NES era un gioiellino tecnologico. La CPU era un CMOS 6502 a 1.79 Mhz (la stessa utilizzata dal Commodore VIC20 e PET), l'ottima (per il tempo) risoluzione video era di 256x240 pixel, con ben 64 sprites su schermo. L'audio era gestito dal chip pAPU (Pseudo-Audio Processing Unit), che consentiva di gestire 4 canali analogici insieme ad un canale digitale PCM dedicato ai campionamenti. Dei canali analogici, due erano dedicati a forme d'onda sinusoidali e quadrate, una alle triangolari ed una al rumore. Il chip sonoro del NES era particolarmente indicato per i motivetti gioviali dalle sonorità morbide, tipiche dello stile Nintendo.

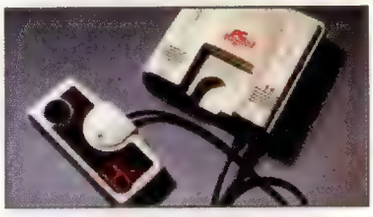
Nobuo Uematsu tradizione giapponese

Nobuo Uematsu nasce nel 1959 a Kouchi. Inizia a suonare il pianoforte da autodidatta a 12 anni. La sua ambizione, per sua stessa ammissione, è diventare come Elton John. Dopo essersi laureato, a 22 anni comincia a suonare come tastierista in diverse band amatoriali; iniziando a comporre musica e a realizzare demo. Uno di questi gli permette di lavorare per una radio giapponese. Negli anni successivi comporrà le colonne sonore di un paio di film a basso budget finché, nel 1985, un amico impiegato alla Square gli chiederà se vuole comporre colonne sonore per videogiochi. Da quel momento inizierà la vera carriera di Nobuo Uematsu, che lo porterà a diventare uno dei più famosi compositori di colonne sonore per videogames di sempre. Oltre ad avere composto più di trenta colonne sonore per Famicom (**Final Fantasy I, II** e **III**), Super Famicom (**Final Fantasy IV, V** e **VI, Chrono Trigger, Mario RPG**), PC , PS2 e PS, nonché per handheld (**Saga** e **Saga 2** per GameBoy), Uematsu ha anche curato le musiche dell'anime *Oh, Mia Dea!* e due album con altri compositori di colonne sonore videoludiche. Ma il suo nome si legherà per sempre a **Final Fantasy**. Nel 1997 uno dei migliori exploit: sia la colonna originale che la versione orchestrale di **FF7** (entrambe composte da 4 CD) raggiungono il primo posto della classifica di vendite giapponesi. Gli ultimi lavori di Uematsu sono stati la colonna sonora di *Final Fantasy: the Spirit Within* (con un ruolo abbastanza marginale) e di **Final Fantasy X**. A proposito di quest'ultima, Uematsu ha dichiarato che l'introduzione del parlato ha permesso di ridurre il numero di brani da inserire nel gioco (visto che non c'è bisogno di un musica per ogni scena per ottenere un buon effetto di drammaticità) dai consueti cento a circa settanta. Un'innovazione che, secondo lui, porterà le sue colonne sonore ad essere sempre più vicine a quelle cinematografiche. Ma a parte questo, le innovazioni tecnologiche non hanno modificato lo stile del musicista giapponese, rimasto sostanzialmente invariato nel tempo. Uematsu continua ad usare il metodo di lavoro che usava dieci anni fa: discutere col team di sviluppo sulla trama del gioco, sedersi davanti al sintetizzatore e comporre. Tutto qui. La sua filosofia è che le musiche che compone debbano essere funzionali al gioco che commentano. È paradossale, in ogni caso, che il compositore che più di ogni altro ha avuto fortuna nel mondo della discografia è anche quello che più di tutti tende a rendere la sua musica trasparente. Trasparente perché letteralmente inscindibile dal contesto in cui esiste. Pensare alle colonne sonore di **Final Fantasy** o di **Chrono Trigger** separandole dal gioco vero e proprio appare impossibile. Riguardo a **Final Fantasy** Uematsu ha oltretutto creato nel tempo un vero e proprio background musicale, con temi che si ripropongono ad ogni episodio con nuovi arrangiamenti. Ma la sua versatilità rimane notevole: dal country dei chocobo themes ai riecheggi di musica medievale dei primi episodi della serie, fino ad arrivare alle grandiose composizioni degli ending themes, il compositore giapponese si è lanciato infatti in incursioni in tutti i generi musicali.

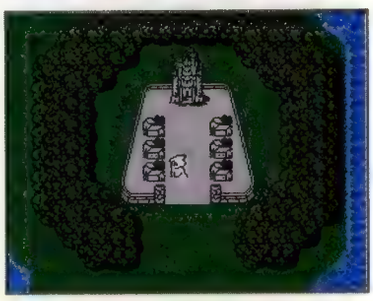
Dungeon Master di FTL Games esordisce su Atari ST (sarà poi portato su Amiga e altre piattaforme). È il primo RPG in realtime su computer e, al tempo stesso, uno dei primi esperimenti ludici di audio pseudo-posizional/spaziale. Il giocatore può rilevare la posizione e la distanza di un rumore grazie al suono stereo e alle variazioni di volume. Oggi è cosa normale...



NEC lancia in Giappone il **PC Engine**. La sua qualità audio scavalca agevolmente i vecchi 8bit. Negli anni successivi, sull'hardware NEC si materializzeranno centinaia di giochi nippo-style, all'insegna di musiche ed effetti sonori con la bolla al naso.

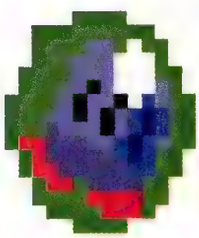


Nasce la prima società per la composizione di musica per videogiochi: i Maniacs of Noise. Il gruppo, di origine nord-europea, inizia a comporre su Commodore 64. Proseguirà fino ai giorni nostri. Interminabile la lista delle collaborazioni, da **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **Golden Axe** o **Alien III** per C64, fino a **Mortal Kombat** per GameBoy o **California Games II** per Master System.



Square pubblica **Final Fantasy** per Famicom (NES). Nobuo Uematsu è l'autore delle musiche. È l'inizio di un franchise che ridefinirà il concetto di musica nei videogiochi.

Dalla mente di Shigeru Miyamoto scaturisce **The Legend of Zelda** (NES). Musica ed effetti sonori, epici ed immersivi, contribuiscono a dare sostanza all'innovativo approccio voluto da Miyamoto: è l'esordio in grande stile della struttura narrativa in un console-game. Il videogioco si avvicina al cinema e il comparto audio balza inevitabilmente in primo piano.



Nei lontani giorni del Commodore 64 e dell'Amiga, la musica per videogiochi era un genere stilistico molto più caratterizzato di adesso. I programmatori dovevano solitamente combattere con i linguaggi di programmazione per tirare fuori il suono più sofisticato possibile da chip audio tristemente scarsi, e queste restrizioni si risolsero in un diluvio di musiche per videogiochi di grande inventiva.

Steven Poole, dal libro *Trigger Happy*

1984 - SEGA MASTER SYSTEM

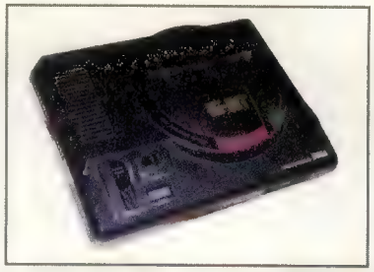
Il Master System, abbastanza popolare anche in Italia, era stato concepito per rivaleggiare con il NES. Tecnologicamente più evoluto del rivale, il Master System vantava una CPU Z80 (8bit) a 3.6 Mhz che consentiva una risoluzione video di 256x192 pixel con 64 colori e 16 sprites su schermo. Il processore audio era in grado di generare 3 voci sonore, ognuna di esse capace di gestire suoni su quattro ottave, più un canale per il rumore. Si trattava di un apparato audio comparabile al rivale NES, anche se leggermente meno evoluto.

1987 - PC ENGINE

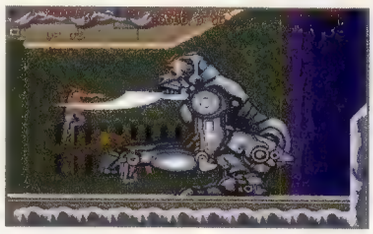
Prodotto dalla TTI (joint-venture fra NEC e Hudson Soft), il PC Engine, era una console caratterizzata da eccellenti prestazioni grafico-sonore. Il reparto audio era caratterizzato da un generatore a 6 voci che consentiva una resa più che soddisfacente. Purtroppo tale console, pur essendo dotata di un parco software di tutto rispetto, riscosse un successo molto limitato al di fuori del Sol Levante, soprattutto a causa della forza della concorrenza e di una campagna di marketing piuttosto blanda.

1988

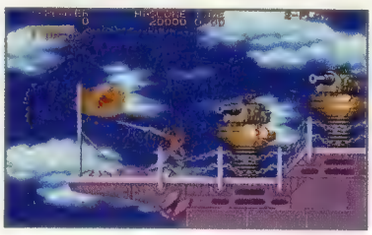
Il **Megadrive** di Sega segna l'esordio dei 16bit. Il salto generazionale nel comparto audio è notevole. I designer Sega speculano sapientemente sulle nuove capacità audio della macchina: il MD ha un aspetto da lettore CD (con la parte superiore circolare) e dispone di un'entrata per le cuffie.



NEC brucia le tappe rilasciando il CD ROM^2 System per PC Engine. È la prima console a vantare un supporto CD. A causa degli alti prezzi e della mediocre distribuzione, i sistemi NEC non avranno successo in Occidente. Così, mentre in Giappone si gioca con titoli con musica orchestrale da CD, USA e Europa si dilettano ancora con il NES.



Capcom lancia in sala giochi **Strider**. Il gioco del ninja futuristico, dall'elevato valore ludico, verrà ricordato anche per le splendide musiche. Il rapido avvicendarsi dei temi musicali, in grado di disegnare perfette atmosfere, si distende naturalmente sul gioco, raggiungendo livelli di simbiosi mai uditi prima.



Koichi Sugiyama è il primo musicista a pubblicare un album con la colonna sonora di un videogioco riarrangiata per un'orchestra: Symphonic Suite Dragon Quest III ~ And Into the Legend.

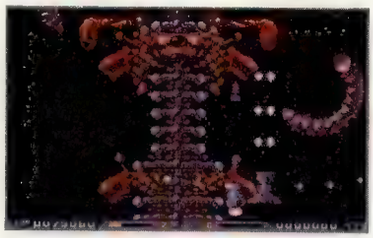
Musiche dal SID e da Amiga

Per i cultori dei computer Commodore la strada del retrolistening è lastricata di ricordi. Tra i migliori siti dove trovare musica del passato Lemon64, C64audio e Exotica.

http://www.c64audio.com
http://www.lemon64.com
http://exotica.fix.no

1989

Creative Labs lancia sul mercato la scheda audio mono 8bit Sound Blaster.



Nintendo, rassicurata dal grande successo dei propri Game & Watch, commercializza il Game-Boy. L'audio delle console diventa portatile ma regredisce inevitabilmente a 6 anni prima, al periodo NES. L'effetto surround del traffico rimane comunque tuttora imbattuto…

I Bitmap Brothers ridisegnano l'atmosfera degli shoot'em up occidentali con **Xenon 2**: **Megablast**. La musica è di Bomb the Bass. *Megablast*, remix di un brano inserito nella soundtrack del film "Distretto 13: le brigate della morte" (di John Carpenter) è la colonna portante dell'esperienza di gioco.

Mi fu detto "Non deve assomigliare a Final Fantasy o Ogre Battle", così la composi in quel modo… e fu assolutamente rifiutata. Così finii per rifarla esattamente in stile Final Fantasy e loro dissero "Ok"…"

Yuzo Koshiro, musicista

1988 - SEGA MEGADRIVE

Il cuore della macchina era una CPU Motorola 68000 a 7.67 Mhz coadiuvata, per quanto riguarda il sonoro, da uno Z80A a 3.58 Mhz. Non si trattava, ovviamente, del chip sonoro, ma di una seconda CPU dedicata alla gestione di alcuni aspetti del suono. Il sound chip vero e proprio era lo Yamaha YM2612, capace di gestire 6 canali in modulazione FM. Megadrive era equipaggiato anche da un secondo chip sonoro, un PSG a quattro canali. Molto importanti, per quanto riguarda l'audio, erano i due principali add-on creati da Sega per la sua creatura: il Mega CD ed i 32x. Il primo era un'unità esterna dotata di un lettore CD a singola velocità in grado di eseguire titoli espressamente progettati e riprodurre normali CD audio (da 5 e 3 pollici) e CD+G. Ciò poteva essere eseguito grazie ad un convertitore PCM stereo a 6 canali ed un convertitore D/A a 16bit. Il 32x, invece, era un upgrade a 32bit che veniva inserito nella porta cartucce del Megadrive, incrementandone notevolmente le prestazioni audio e video. Le sue caratteristiche erano straordinarie. Poteva gestire circa 50.000 poligoni texturizzati 3D, 32.768 colori simultanei incrementando inoltre la memoria del Megadrive di 4Megabit. Il 32x era dotato anche di due CPU Hitachi 32bit RISC aggiuntive e di un processore PCM per la gestione del suono digitale stereo. Fra le caratteristiche aggiuntive relative al sonoro ricordiamo la gestione dell'audio digitale con sampling rates programmabili ed il missaggio in tempo reale con il sonoro standard del Megadrive.

Yuzo Koshiro la musica d'avanguardia

Yuzo Koshiro nasce a Tokyo nel 1967. Cresce a stretto contatto con la musica, soprattutto grazie alla madre, pianista, che a tre anni gli insegna a suonare il pianoforte. Successivamente impara a suonare violino e violoncello. A otto anni diventa allievo di Jo Hisaichi, il compositore della colonna sonora di *Nausicaa* e di tutti gli altri anime di Hayao Miyazaki. La passione per la musica si unisce a quella per la programmazione. Mentre è ancora al liceo comincia a scrivere articoli sulla programmazione della musica nei videogiochi per la rivista giapponese BASIC Magazine. Dopo essersi diplomato entra a far parte della Falcom come compositore, per la quale comporrà la colonna sonora dell'action RPG **Y's**, del relativo seguito e di altri quattro giochi: **Xanadu Scenario 2**, **Romancia**, **Dragon Slayer 4** e **Sorcerian**, per un totale di sei colonne sonore in due anni. Oltre alla composizione vera e propria si occupa anche della parte tecnica della musica, scrivendo personalmente i drivers, eseguendo il missaggio, il tracking e curando gli effetti sonori. Nei primi anni '90 chiude la collaborazione con Falcom e diventa compositore freelance. Compone le colonne sonore di **Revenge of Shinobi** e della serie **Streets of Rage** (**Bare Knuckle**) per Sega Megadrive e di **Actraiser** e **Super Adventure Island** per SNES. Nel frattempo, nel 1990, la madre di Koshiro fonda la software house Ancient. La compagnia è in effetti un'azienda a conduzione familiare, visto che ne fa parte anche Ayano Koshiro, sorella di Yuzo, occupandosi di artwork e character design. Yuzo ricopre la carica di game designer, producendo svariati giochi senza però riscuotere grandi successi. Per tutto il resto del decennio, Yuzo Koshiro non compone nessuna musica per videogiochi, fin quando, nel 2000, viene convocato da Yu Suzuki per realizzare la colonna sonora del kolossal **Shen-Mue**. L'adventure Sega rimane ad oggi la sua ultima opera. Koshiro è stato sicuramente fra i primi compositori giapponesi a raggiungere la fama tra i videogamers di tutto il mondo (grazie anche al fatto che è stato uno dei primi musicisti a comparire nei credits alla fine dei giochi). Musicalmente parlando, le colonne sonore che ha composto ruotano attorno a due poli: la musica classica e la techno-hardcore. Assurdo ma vero. Se le musiche di **Shen-Mue** o di **Actraiser** hanno una grandiosità d'orchestrazione e una ricerca della melodia che rivela la formazione classica di Koshiro, le composizioni per **Streets of Rage** sembrano uscite dalla mente sotto acido dei Chemical Brothers. In generale l'approccio di Koshiro è comunque di tipo cinematografico, più focalizzato sul gioco che sulla musica stessa. Probabilmente è per quest'aura di professionalità, sempre abbastanza latente nel mondo della musica per videogiochi, che Koshiro viene menzionato come uno dei più importanti compositori degli anni ottanta.

1990

Papyrus Design realizza **Indianapolis 500** su Amiga. È uno dei primi videogiochi ad implementare un primitivo effetto doppler per i rombi dei motori. Mentre le monoposto si allontanano il suono si abbassa di tonalità, diventando invece più acuto in caso di avvicinamento.

Nintendo lancia in Giappone il Super Famicom. Il chip sonoro si dimostra da subito superiore al Megadrive. L'effetto eco nei livelli sotterranei di **Super Mario World** induce al sorriso i videogiocatori più attenti.

Musha Aleste atterra su Megadrive. Ad oggi lo shoot'em up verticale di Compile è ritenuto uno dei giochi su cartuccia con il più soddisfacente effetto sonoro delle esplosioni.

SNK ridefinisce gli standard dell'home-entertainment con Neo Geo. L'evoluzione audio è sorprendente. Il prezzo della console anche. Neo Geo rimarrà suo malgrado una lunga parentesi rispetto all'evoluzione "ufficiale" del videogioco.

La musica pop di Michael Jackson trova modo di contaminare i videogiochi. **Michael Jackson's Moonwalker** trova le vie della sala giochi ad opera di Sega. Si tratta di un beat'em up a scorrimento nel quale Jacko deve devastare i malvagi con la sua energia magica e la sua danza. Ogniuno dei 5 livelli del gioco è scandito da un brano del re del pop: *Bad*, *Smooth Criminal*, *Beat It*, *Another Part of Me*, *Bad (reprise)*.

Esordisce il Mega CD, periferica che dona al Megadrive gli ambiti giochi su Compact Disc. Il suo utilizzo sarà spesso limitato, vista la tendenza a sfruttarlo solo per inserire nei giochi appositamente sviluppati musiche da CD e dialoghi parlati.

Creative Labs lancia sul mercato la Sound Blaster Pro Deluxe, la prima scheda sonora stereo per PC.

Sony e Nintendo annunciano la decisione di sviluppare un Super Famicom con lettore CD integrato. Il nome provvisorio della macchina è "PlayStation".

Sega inaugura su Megadrive la sua serie di giochi sportivi Sportstalk. È la nascita del commento parlato in tempo reale. **Joe Montana Sportstalk Football II** è il primo titolo a vantare l'innovazione audio. Il commento vanta un discreto numero di frasi e, pur rivelandosi un po' gracchiante e talvolta ironicamente ripetitivo, entusiasma i giocatori yankee.

1991

Il primo episodio di **Bare Knuckle** (**Streets of Rage**) per Megadrive raggiunge gli scaffali giapponesi. Le musiche stupiscono per qualità e modernità. L'autore è Yuzo Koshiro.

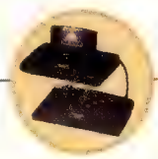
Un sondaggio tra i gestori di sale giochi americani rileva che la richiesta principale è "more and better sound!".

Il 29 maggio, intorno alle 8.00 del mattino, Ken Kutaragi raggiunge la stazione di Tokyo, in orario per la partenza dello Shinkansen che lo condurrà al quartier generale Nintendo a Kyoto. Kutaragi deve discutere gli ultimi dettagli riguardo alla dimostrazione, il 1° giugno al CES di Chicago, del Super Famicom con supporto CD-ROM. Prima di salire sul treno Nobuyuki Idei, direttore delle pubbliche relazioni, informa Kutaragi che Nintendo ha stretto ad insaputa di Sony un accordo con Philips per lo sviluppo di una macchina simile. Il progetto originale PlayStation non vedrà mai la luce. Secondo alcune fonti circa 200 esemplari del prototipo sono stati ugualmente prodotti.

Next Month
Rumori di Fondo torna il mese prossimo con la seconda e ultima parte dello speciale: 1992-2002

1990 - SUPER FAMICOM (SNES)

Il Super Famicom possiede caratteristiche tecniche ancor oggi di tutto rispetto, tanto da costituire l'ossatura tecnologica di un piccolo prodigio come il GameBoy Advance. Basato su una CPU CMOS 65C816 a 3.58Mhz, era dotato di un processore audio Sony SPC7000 dotato di suono a 16bit e 8 canali audio. Si trattava di una rivoluzione nel settore, grazie all'agevole gestione del suono campionato in standard ADPCM, la gestione di effetti DSP stereo in tempo reale ed i due generatori di inviluppo ADSR. Lo SNES era anche dotato di una memoria aggiuntiva di 32Kb dedicata esclusivamente all'audio. Oltre al Sony SPC7000, lo SNES vantava anche un Pulse Code Modulator (PCM) che si occupava di convertire le informazioni digitali contenute nei file sonori del gioco in segnali audio analogici. Lo SNES era in grado di gestire un audio di qualità sopraffina che si elevava definitivamente dalle rudimentali ma fascinose "chip tunes" che accompagnarono lo sviluppo delle console sin dai primi tempi.



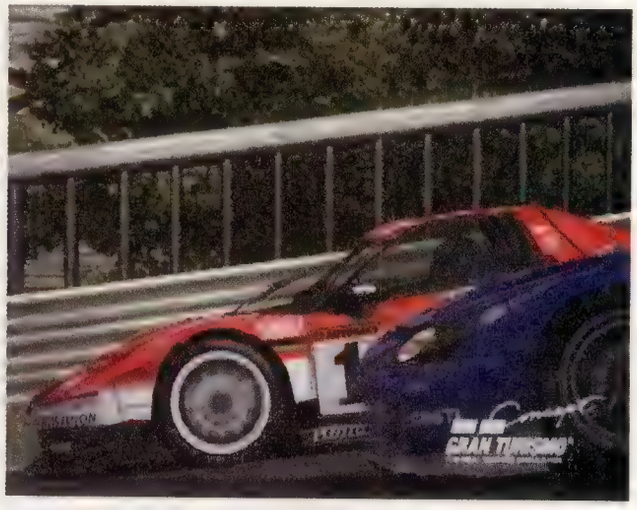
1990 – NEO-GEO

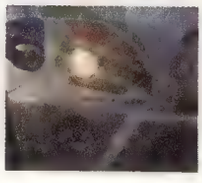
Per la prima volta nella storia dell'entertainment casalingo una console era dotata del medesimo hardware di una macchina coin-op, per l'esattezza dell'MVS (Multi Video System) di SNK. Le caratteristiche audio-video erano eccezionali: processore Motorola 68000 coadiuvato da uno Z80, palette di 65.536 colori (per un massimo di 4096 su schermo) e ben 380 sprites gestibili anche con trasparenza. L'audio era di pari livello qualitativo grazie ad un chip proprietario a 15 canali: otto di sintesi sonora FM dedicati alle musiche e ben 7 digitali, che consentivano la riproduzione di numerosi effetti sonori simultanei. L'effetto globale era straordinario.

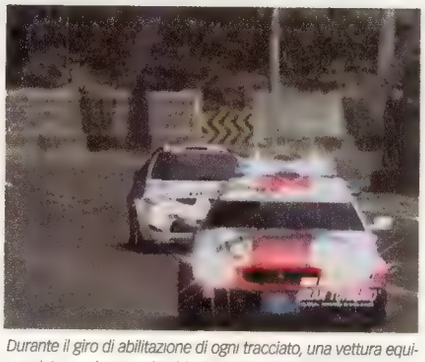
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **POLYPHONY DIGITAL** GENERE **GIUDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-6 SPLIT-SCREEN/i.LINK**

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

Nato da una costola di **Gran Turismo 3**, il nuovo lavoro di Polyphony ribadisce la passione del team di Kazunori Yamauchi per le auto da corsa, ma tradisce i videogiocatori immuni al fascino dell'automobile.







Durante il giro di abilitazione di ogni tracciato, una vettura equipaggiata con lampeggianti fa da apripista indicando la traiettoria migliore. Decisamente da disabilitare se si ambisce a battere il miglior tempo su un pista sterrata.

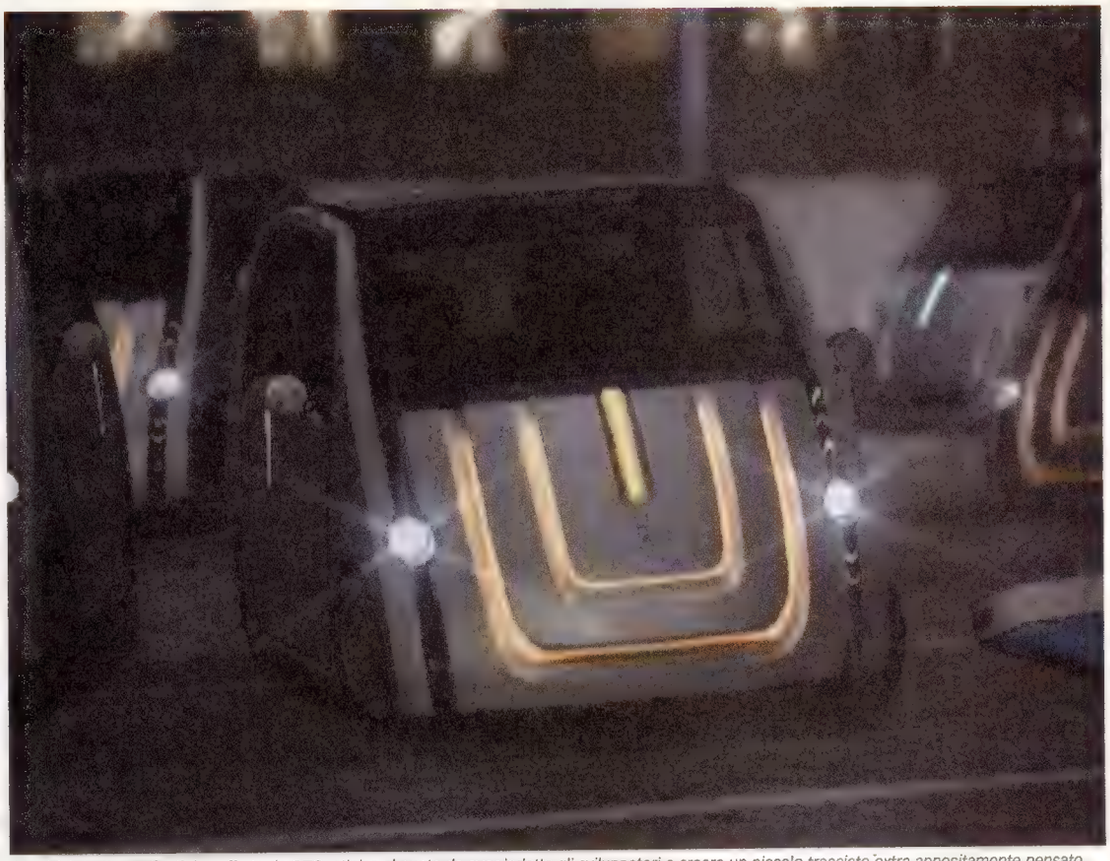
Dopo una giornata spesa sui circuiti di **Gran Turismo Concept** si delinea immediatamente il destinatario di questo speciale add-on confezionato da Polyphony. Sono due le categorie di videogiocatori che ne apprezzeranno il contenuto: gli appassionati di **Gran Turismo** con una forte indole collezionistica (quelli, per intenderci, che si dedicano con zelo encomiabile alle gare endurance per ricavarne qualche veicolo in più da mettere nel garage) e coloro che non hanno mai sentito parlare di **Gran Turismo** (quelli, per intenderci, che hanno trascorso gli ultimi sei anni della propria vita nel nascondiglio di Bin Laden). I primi troveranno in **GTC** irrinunciabili quanto fedeli riproduzioni di circa 50 vetture, fra concept car e modelli di prossima commercializzazione. Gli altri, un gioco che li prende per mano e gli spiega come si manovra un'auto da corsa virtuale.

GTC è facilissimo. Chiunque non appartenga alla seconda categoria appena descritta non affronterà una gara più di due volte prima di agguantare l'oro. Potete provare di tutto, dalla selezione del livello di difficoltà più alto (denominato "Ace" ed accessibile premendo contemporaneamente i tasti L1 ed R1) alla disabilitazione di tutti gli aiuti, ma non ci sarà nulla da fare. Salite a bordo della solita Toyota Supra e preparatevi a compiere 2, 3 o 5 giri (a seconda del livello di difficoltà prescelto) in perfetta solitudine. Per certi versi **GTC** può essere considerato come un prodotto modellato attorno alle idiosincrasie e alle predilezioni del videogiocatore giapponese tipo. Quest'individuo rifugge livelli di difficoltà elevati e al tempo stesso adora raccogliere tutto il materiale bonus sparpagliato nei pacchetti ludici. Sebbene la storia insegni che un bonus è il premio per chi si sforza più del necessario, in **GTC** il bonus è il premio per chi si dimostra sufficientemente paziente da portare a termine tutte le gare offerte dal prodotto a tutti i (risibili) livelli di difficoltà proposti. Il videogiocatore giapponese tipo è contento, perché ha cannibalizzato tutto il gioco senza imbrattare di sudore il DualShock2. Il videogiocatore più esigente, invece, resta irrimediabilmente con l'amaro in bocca e con un pugno di splendide automobili in più da impiegare in eventuali partite in multiplayer.

Ciononostante il piacere della guida resta inalterato in questa edizione "light" di **Gran Turismo**, e con esso l'attrattiva principale di tutta la serie ideata da Kazunori Yamauchi. Le nuove vetture non sono semplicemente nuovi modelli poligonali che corrono sullo schermo, ma nuove esperienze di guida, nuove emozioni da provare per tutti coloro che adorano le auto da corsa. Il servilismo degli algoritmi di fisica comportamentale agli imprescindibili dogmi della giocabilità, si traduce nella metamorfosi dell'utente in pilota provetto senza la pretesa della necessaria esperienza. Il bello di **Gran Turismo** è proprio questo, vale a dire offrire all'utente l'opportunità di partecipare competitivamente ad un campionato automobilistico di alto profilo mettendo in pratica l'intuito e le conoscenze acquisite guidando sfigate utilitarie nel traffico cittadino. E' questo il presupposto concettuale del "Real Driving Simulator" ed è anche questo il motivo per cui Yamauchi sembra sordo alle rimostranze dei videogiocatori "puri" relativamente alla questione della difficoltà.

Dove Yamauchi presta orecchio, invece, è alla sua stessa passione per le automobili, intese sia come vettori dell'intrippo corsistico di cui sopra, sia come opere d'arte scultorea. In questo senso, **GTC** offre le riproduzioni digitali di alcuni dei più ammirevoli prodotti dell'industria del design automobilistico contemporaneo nonché le rispettive varianti con assetto da gara e livrea multicolore ricavata dall'orgiastico intreccio di decalcomanie. Il taglio aerodinamico dell'ibrida concept car della Honda Dual Note, la rabbia del fuoristrada RSC di Toyota, l'anomalia della "moto-macchina" GSX-R4 di Suzuki, il minimalismo dell'emotiva Pod di Toyota e l'eleganza un po' retrò della Nissan GT-R Concept (protagonista, tra

di marcellocangialosi



*Il Pod è la vettura più atipica offerta da **GTC**, atipica al punto da aver indotto gli sviluppatori a creare un piccolo tracciato extra appositamente pensato per ospitare una competizione ad hoc. Sarà lento, sarà brutto, ma vederlo scodinzolare durante i sorpassi, piangere dopo un urto o infuriarsi se si procede contromano è uno spasso. Il Pod è anche l'unica auto "parlante" di **GTC**. Provare per credere.*

l'altro, dell'ispirata introduzione in CGI), sono solo alcune della carezze che **GTC** porta agli occhi di chi lo osserva. Carezze che diventano abbracci durante i replay, momento di totale sospensione dell'incredulità, arricchiti con nuovi angoli di ripresa ed in qualche modo personalizzabili in tempo reale grazie ad un'inedita funzione di zoom (tasto ▲). Evidentemente **MGS2** ha fatto scuola…

Poco sorprendentemente l'impianto cosmetico di **GTC** si limita a riproporre grosso modo quanto già visto in **GT3**. In qualità di mero add-on, il suo scopo era semplicemente offrire nuovi contenuti piuttosto che un nuovo contenitore, quindi ogni lamentela da questo punto di vista sarebbe fuori luogo. Al contrario sono ravvisabili ed encomiabili alcune limature e migliorie che pongono questo **GTC** un pizzico al di sopra del capostipite in termini di resa visiva complessiva. La mappatura ambientale, in particolare, sembra interessare stavolta una sezione più ampia della scenografia circostante i veicoli. Laddove in **GT3** l'algoritmo si limitava a specchiare sulle lamiere i bordi della pista e tutto ciò che ci stava sopra e sotto, in **GTC** sembra andare un po' più in là, più o meno fino all'altezza degli spalti. Il risultato finale - a cui contribuisce una generale amplificazione dell'effetto - sono lamiere più metalliche, più lucide, più vere. In una parola "splendide". Al di là dell'environment mapping, rifiniture si registrano analizzando l'asfalto (ora più scuro e consunto), gli elementi presenti a bordo pista e alcune texture limitrofe. Decisamente gradevole, infine, il nuovo tracciato Autumn Ring, un paradiso delle derapate avvolto in una convincente atmosfera autunnale con tanto di fogliame secco disposto ai lati della pista da cui tirar su qualche foglia con i pneumatici della propria vettura.

Dal punto di vista strutturale **GTC** è descrivibile come una variante un filo più complessa della modalità arcade di **GT3**, di cui è comunque palese derivazione. Laddove quest'ultima offre immediatamente un gruppo di tracciati su cui condurre le prime gare di acclimatamento, **GTC** obbliga a superare prima un test cronometrico su ognuno dei 5 circuiti presenti (10 se si considerano i reverse). Superato con successo quest'ultimo, si sblocca il relativo percorso e viene inoltre aggiunta una vettura (due se si ottiene l'oro) al parco macchine iniziale. A differenza della modalità arcade tradizionale, inoltre, prima di scendere in pista viene data la possibilità di abilitare/disabilitare gli aiuti (scegliendo fra le configurazioni ASM-TCS, solo TCS o nada) piuttosto che di scegliere fra i due assetti preconfezionati "Racing" e "Drift". Il motivo di questa modifica dipende dall'inedita concessione (inedita nel contesto Arcade) di un menu ad hoc attraverso cui regolare ed eventualmente salvare su memory card i parametri principali della vettura, come l'angolo di inclinazione degli alettoni, il grado di rigidità delle sospensioni, i rapporti del cambio, la potenza dei freni o il tipo di pneumatici. Analogamente a quanto proposto nella modalità Arcade di **GT3**, la vittoria viene premiata con una macchina diversa a seconda del livello di difficoltà selezionato.

Chiaramente non un seguito, ma neanche un semplice add-on, **Gran Turismo Concept** viene dimesso dal test di **Super Console** con un sette in pagella che da un lato ne premia l'indubbio fascino dall'altro ne condanna l'estrema facilità. Malgrado l'economicità del pacchetto ludico (3.200 yen in Giappone, poco più di 50mila lire), l'acquisto è quindi sconsigliabile a chi non nutra un particolare interesse verso la facile raccolta di nuove vetture o non disponga delle materie prime necessarie per sfruttare il prodotto in modalità multiplayer. Se invece siete fra coloro che vorrebbero completare la propria collezione d'auto in **GT3**, ma non hanno la voglia o la pazienza di accumulare i soldi necessari, allora il miliardo di crediti trasferito da **GTC** sul salvataggio di **GT3** al termine delle gare potrebbe esservi d'aiuto…

voto 7 su 10

La GSX-R4 di Suzuki si differenzia dalle sue colleghe per essere selezionabile sia per nelle gare su asfalto che, curiosamente, in quelle su sterrato.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE/EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

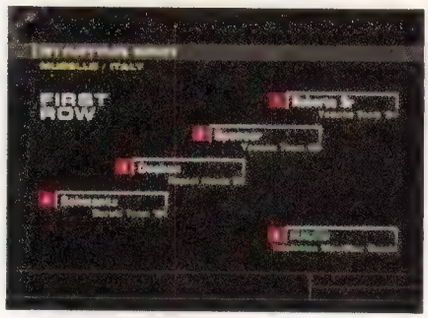
MotoGP 2

Le speranze di un proto-**GT3** motociclistico si infrangono contro le politiche conservatrici Namco. In **MotoGP 2** piove. Ed è l'evoluzione più eclatante di un sequel di alto valore, ma gestito alla stregua di un qualsiasi franchise EA.

di ivanfulco

Al videogiocatore assuefatto ai sequel speculativi, ritagliati indolentemente sui propri ispiratori, **MotoGP 2** non provocherà nessun sussulto. C'è della passione nel racing motociclistico di casa Namco, ma è la stessa passione del primo episodio, trascinata di peso in un sequel con i caratteri del semplice aggiornamento. Le prime avvisaglie di deja-vu si scatenano all'impatto con i menu di gioco. L'offerta ludica ripercorre prevedibilmente i cliché trascorsi (Arcade, Season, Time Trial, Challenge e VS), per poi aprirsi ad un unico spunto di novità, il Legends Mode, semplice gara singola contro quattro piloti del passato. I settaggi delle moto accolgono ora la possibilità di scegliere il tipo di gomme (17 o 16.5 pollici), conservando le semplicistiche impostazioni riguardanti freni, trasmissione, accelerazione e maneggevolezza. Il novero dei controlli si arricchisce di un nuovo inutile tasto, dedicato alle manovre di puro carattere scenografico, mentre la quantità netta di tracciati raddoppia, grazie all'inclusione di 5 nuove piste in aggiunta alle 5 originali. Da quel momento in poi è quasi unicamente reiterazione…

I primi 10 minuti di gioco con **MotoGP 2** sono traumatici. Il giocatore contrae gli zigomi interdetto di fronte allo schermo, mentre l'occhio destro batte nervosamente in preda allo stress emotivo. L'istinto di aprire il tray di PS2 per controllare se dentro sia caduto il disco del primo **MotoGP** è galoppante. Ma è una questione di pochi minuti, dopo i quali la percezione delle novità si fa più distinta. La prima discesa sui circuiti allestiti da Namco regala un senso di saturazione visiva che il primo episodio, devastato dall'aspetto noiosamente legolandico, non era riuscito a catturare. Gli scenari appaiono ora più armoniosi, più sfumati, con cromatismi vagamente più convincenti ed una generale revisione dei limiti grafici del prequel. Le scalette del passato hanno subito un degno lavoro di smussatura, rimanendo comunque per discreta parte su schermo a futura memoria della sofferenza video di Namco. La qualità delle texture del terreno è salita di un livello, accompagnata da una discreta attenuazione dell'effetto palude, ma l'occhio esigente continua ugualmente a reclamare definizione. L'innovazione più eclatante, in questo caso, è rappresentata dall'introduzione dei circuiti bagnati, piccola appendice graficosalivare in grado di offrire una discreta ridefinizione visiva degli scenari, con il riflesso degli elementi a bordo pista che scorre sull'asfalto mentre gocce di pioggia assaltano gli obiettivi delle telecamere distorcendo l'immagine. Ma non c'è stupore. Escludendo questo elemento (comunque non periferico), la sensazione è quella di un primo episodio con alcuni mesi di evoluzione sulle spalle. Poco o nulla di più. Un motivo di disappunto, soprattutto alla luce dell'anno trascorso dal prequel e dei livelli raggiunti da prodotti come **Gran Turismo 3**. La medesima sensazione, d'altra parte, che si distende anche sulla sezione giocata di **MotoGP 2**. Il giocatore riprende i comandi della Yamaha YZR500 dei suoi sogni ed è come tornare in sella alla propria Vespa dell'82. Nel senso della familiarità, sia chiaro. La guida con l'opzione Simulation disattivata riporta alle atmosfere da approccio arcade, con agevoli frenate in piena curva e manovre violente in stile **Hang-On**. L'attivazione della simulazione e del controllo analogico su accelerazione e frenata (vero motivo di godimento ludico del primo episodio) ripropone dal canto suo la medesima esperienza del passato, fatta di uscite di chicane con dosaggio dell'accelerazione, perdite di aderenza in caso di frenata in piega e attenta impostazione delle traiettorie. Tutto è rimasto inalterato, anche gli ironici rimpalli seguenti le collisioni (assimilabili alle classiche sportellate di **GT**), eccetto un preciso particolare: l'approccio al fuoripista. L'impianto di guida di **MGP2** si dimostra ora assolutamente intollerante nei confronti delle escursioni sull'erba. Passare l'anteriore o la posteriore in piega sulla polvere, anche a bassa velocità, significa ritrovarsi inevitabilmente a strusciare il casco sull'asfalto, con la moto che scivola verso la fine dello spazio di fuga salutando gli astanti con un



Il Legends Mode permette di affrontare una gara singola contro 4 piloti storici (da Spencer a Doohan, passando per Schwantz, Rainey e Roberts). L'IA degli avversari è impostata perché il gruppo rimanga unito, così da fornire al giocatore una sfida continua. Una scelta che si rivela molto felice dal punto di vista dell'adrenalina.

rumore di ferraglia. L'aderenza del proprio maledetto copertone, in quest'ottica, diventa oggetto di venerazione e di timore, laddove ogni errore di impostazione della traiettoria può trasformarsi in un disarcionamento dannoso in termini di tempo. Dimenticate la quartultima curva di Suzuka tagliata in velocità, sfruttando l'effetto frenante di quella idolatrata zolla di terreno. Ora è tempo di soffrire. Una situazione che trova il suo culmine di malvagità in caso di pioggia. Namco ha tenuto a sottolineare più volte nel periodo pre-rilascio l'introduzione degli agenti atmosferici nel nuovo episodio del suo racing game. Molto bene: gli agenti atmosferici sono la pioggia. Fine. Ma se supponete che si tratti di pura scenografia abbiate la coerenza di ricredervi. Così come nella realtà, nella quale solo i piloti più cazzuti strisciano il ginocchio a terra in caso di poggia pesante, in **MotoGP 2** l'asfalto bagnato è terreno per audaci. Anche a velocità minimali le nostre gomme lacrimano sangue per tenerci in piedi sotto il diluvio. Una piega superiore ai 60° significa l'immediata minaccia di percorrere la restante sezione di curva sulla schiena, maledicendo le leggi fisiche tout court e benedicendo la propria gobbetta protettiva. La velocità media dell'azione subisce così un rallentamento non marginale. La pioggia costringe a ridefinire il proprio stile di guida, trascinando il giocatore in un clima di terrore superabile solo a colpi di chilometri di gara. L'esperienza è ora un valore tangibile, ancora più che in passato, nonostante il prezzo da pagare sia una verosimile frustrazione iniziale, elemento in grado di scoraggiare l'utenza più accidiosa. Ma è una questione di assestamento psicologico. Al di là dell'esperienza necessaria a padroneggiare il mezzo, il nuovo approccio s'insinua infatti velocemente nell'intuito del pilota, che converge naturalmente su uno stile di guida più prudente ma, per il resto, totalmente simile al passato. Un elemento importante. È infatti grazie al retaggio del passato che **MotoGP 2** dimostra di possedere la (non) riconosciuta potenza ludica del primo episodio. Sono le sensazioni violente vissute circa un anno fa, quelle sensazioni comuni a tutti i racing che sappiano catturare il senso intimo della competizione. È l'emozione di bruciare un rettilineo sulla scia di un avversario, ritardando la staccata per infilarlo all'interno, mentre si abusa del freno ed il posteriore oscilla pericolosamente. È in quel momento, mentre il rombo sordo della moto avversaria passa alle nostre spalle, che si pensa che una scarica di adrenalina di questo tipo sia irraggiungibile. Ma basta mezzo secondo per essere smentiti. Quando la parabola della moto si allarga inevitabilmente, puntando ad esterno curva, e l'avversario, rientrando all'interno, sfrutta i metri di traiettoria buona per bruciarci in accelerazione. In quel momento, mentre si gioca con il gas per cercare di rimanere in scia al bastardo, stuprando l'aderenza della propria posteriore intenta a disegnare graffiti sull'asfalto, esattamente in quel momento si viene devastati da un impulso irrefrenabile: aggrapparsi al tubo di scappamento dell'avversario, anche a mani nude, pur di non fargli prendere luce dalla nostra anteriore. Sono queste le sensazioni buone. Quelle che piovono giù solamente dai videogiochi buoni…

MotoGP 2 è un sequel grottesco. Un gioco malinconicamente disteso sul primo episodio, arricchito di elementi in numero troppo querulo per giustificare il prezzo pieno. Ma scisso dal suo predecessore, ed esaminato per il suo valore assoluto, **MotoGP 2** rappresenta la massima espressione del genere motociclistico su console. Un passaggio imprescindibile per ogni degno appassionato, in grado di scatenare esaltazione ludica grazie ad un'indiscutibile solidità dell'azione su pista. Impossibile quantificare numericamente l'animale Namco senza due righe di conforto. Come avviene di solito in questi casi l'orientamento di chi scrive è quello di valutare un titolo in senso assoluto, prescindendo da stime di carattere relativo. Un paradosso che trascina contemporaneamente **MotoGP 2** verso una stroncatura ed una glorificazione. Agli occhi del giocatore veterano, che abbia distrutto notevoli quantità di moto sui tracciati del primo episodio, il racing Namco assume la forma dell'aggiornamento pretestuoso e non economico. Ma chiunque sia nuovo a questa esperienza motociclistica si renda conto del vuoto ludico che porta nell'anima. Un vuoto colmabile con dosi massicce di un **MotoGP 2** che, a conti fatti, rappresenta il compimento del primo, incompleto episodio.

voto 8 su 10

*L'ultima curva del tracciato di Suzuka in **MotoGP** (in alto) e in **MotoGP 2** (sopra).*

*Il sistema di environment mapping di **MotoGP 2** sfrutta un sistema di riflessi precalcolati assimilabile a **GT3**. La limitata estensione delle superfici riflettenti non ha però sollecitato Namco ad affinare l'impianto: il passaggio vicino ai cordoli o alle linee sull'asfalto è ad esempio reso con un generico effetto di illuminazione della moto, comunque efficace in velocità (in alto). In caso di pioggia l'effetto riflessione dell'asfalto si dimostra di discreto livello (sopra), pur non raggiungendo le vette qualitative di **GT3**.*

*Il tasto Action (R2) permette di esibirsi nelle 4 evoluzioni del cosiddetto "sborone-mode": impennata, esultanza post-vittoria, Burnout (slittamento della posteriore da fermo) e Jacknife (impennata con la posteriore). La resa delle evoluzioni non è entusiasmante, risultando carente dal punto di vista delle animazioni e degli effetti. Purtroppo assente il "middle-finger", evoluzione a colpi di dito medio dedicata da Rossi a Biaggi durante un famoso GP di Suzuka. Speriamo in una sua inclusione in **MotoGP 3**.*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **STUDIO LIVERPOOL** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT SCREEN**

WipEout Fusion

Finalmente **WipEout** approda su PS2, ma la tormentata gestazione sembra aver influito più del dovuto...

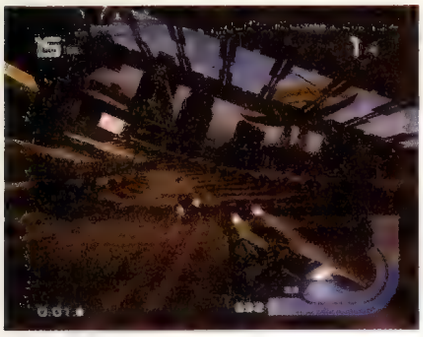
di paolocardillo

*16 piloti, 8 scuderie, 45 tracciati, 7 scenari (uno sulla Luna!): la quantità non fa difetto a **WipEout Fusion**, a differenza dell'impatto generale del gioco sul mercato odierno.*

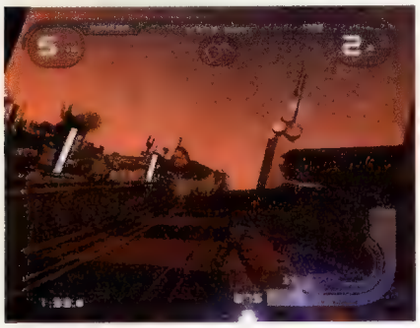
Da un certo punto di vista, **Gran Turismo** deve a **WipEout** molto più di quanto non sembri. Il racer Psygnosis è stato uno dei primi giochi in cui si cercava il bilanciamento tra il divertimento (garantito dall'eccezionale velocità) e la simulazione (un metodo di controllo tutto inerzia e controinerzia decisamente "pro"). È stato anche il gioco che ha dimostrato che la colonna sonora non è solo il commento di un videogame, ma può a tal punto compenetrare l'azione di gioco da risultare indispensabile al raggiungimento del climax durante una partita. Il tasso di "stile" che caratterizzava il design delle navicelle, del paesaggio e dell'interfaccia stessa era senza precedenti. In poche parole, una pietra miliare. Dopo svariati capitoli della saga, eccoci giunti finalmente alla puntata che si catapulta nel futuro dell'entertainment, contando sulla console dell'avvenire: la PlayStation2, ma i detrattori non saranno d'accordo. Dai tempi del primo **WipEout** i giochi di guida, fantascientifici e non, hanno fatto passi da gigante e ormai le tappe da bruciare sono chiare: manovre ispirate da un'IA sofisticata, 60fps di fluidità, collezione di decine e decine di veicoli. **XGIII** di Acclaim ci ha provato, ma è risultato piuttosto evanescente, a meno che siate così flippati da provare piacere solo nel sottomettervi a velocità che frantumano il muro del suono. In tal caso, potreste avere una certa propensione per l'astronautica, se non ci aveste mai pensato.

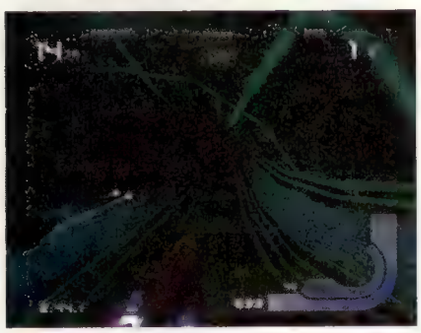
Il primo impatto con **WipEout Fusion** procura la chiara sensazione di un upgrade evolutivo: sono ben sedici gli "hovercraft" schierati in pista, un numero che non lascia certo indifferenti. A questo punto, potete ben immaginare cosa succede: ci sono dei frangenti che sembrano veri e propri spezzoni di battaglia, con laserate che vi sfrecciano accanto alle orecchie, l'improvviso sbuffo di fumo di un'esplosione, allarmi di aggancio del bersaglio che risuonano nell'aria. Anche perché i vari piloti avversari, dimostrandosi più indipendenti che nei precedenti capitoli, si scannano tra di loro a suon di ordigni avveniristici e in maniera molto realistica. L'eliminazione fisica dell'avversario è una componente fondamentale di ogni corsa: ogni bersaglio distrutto equivale a un'aggiunta di due punti in classifica nella modalità principale (il campionato, denominato Lega AG, dove AG sta per Anti-Gravità), per questo troverete i concorrenti molto agguerriti. È anche vero che, una volta imparati i percorsi e padroneggiati i controlli, può capitarvi spesso di staccare gli avversari o comunque far parte di un drappello di tre o quattro fuggitivi, il che lo fa automaticamente tornare sulle tracce dei precedenti capitoli. È innegabile comunque che **WipEout** si sia sempre presentato come un gioco dalla difficoltà volutamente elevata e la presenza ancora più ingente di contendenti (e la loro rinnovata intelligenza) non fa che perpetuare la tradizione. Non finirete il gioco certo in una decina di ore, tanto per capirci: se non ci avete mai giocato, poi, dovrete anche familiarizzare con i controlli, che sono un po' diversi da quelli di una Lancer Evo in **GT3**. All'inizio scaglierete spesso il pad dalla finestra, ma se non vi abbandonate alla frustrazione, prima o poi dovreste pronunciare la frase *"Cavolo, sto guidando un mezzo del futuro!"*. Per i tre o quattro che non lo sapessero, i veicoli di **WipEout** sono antigravitazionali, per cui sono sospesi a circa un metro dal suolo. Questo significa che in curva si abbandonano alla forza centrifuga e sta a voi, con delle possenti sterzate, ripristinare la "cattiveria" del mezzo quando irrompe in curva. Per questo esistono anche i freni aerei (di destra e di sinistra: tasti R2 e L2) che generano un brusco spostamento laterale, riducendo però parecchio anche la velocità. Se volete considerarvi dei veri piloti di navicelle anti-G, dovete imparare a sterzare senza l'ausilio dei freni o riuscire a eseguire mini-frenate impercettibili: questo è il modo giusto di condurre al traguardo una navicella di **WipEout**.

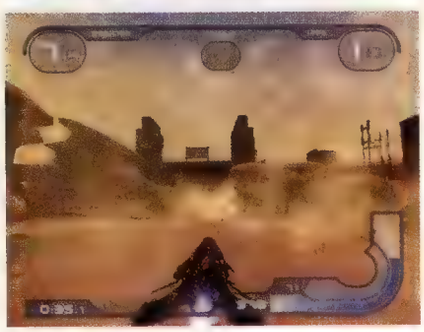
Per questa nuova puntata della saga, Studio Liverpool ha cercato di allestire un circo di personalità, veicoli e gare abbastanza corposo da conferire al gioco una necessaria parvenza di modernità. Le prime modalità disponibili in single player sono Arcade, Sfida e la già citata Lega AG. Nell'opzione Arcade si tratta, classicamente, di gareggiare e raggiungere almeno il terzo posto per sbloccare ulteriori tracciati, comprese le versioni speculari di alcune piste già sdoganate o addirittura inedite, con nuove ambientazioni. Alla fine, dovreste essere in grado di sbloccare un impressionante totale di 45 tracciati. La Sfida è fatta apposta per rendere disponibili le cosiddette Super Armi, un ordigno diverso per ogni scuderia prescelta. Per assicurarsele, bisogna affrontare una serie di cinque gare di diversa natura. Potrebbe essere un semplice time attack senza avversari, una gara a chi compie la carneficina più consistente o una sfida a chi arriva prima al traguardo con o senza armi disponibili. Le Super Armi sono chiaramente i mezzi offensivi più



WipEout Fusion *merita una didascalia con elenco completo degli autori delle musiche: Future Sound Of London, Orbital, Utah Saints, Braniac, Blades & Naughty G, BT, Cut La Roc, JDS, Elite Force, Elite Force + Nick Ryan, Amethyst, Plump DJs, Humanoid, Timo Maas, Luke Slater, Bob Brazil, Hong Kong Trash, MKL.*







Il gioco presenta anche dei passaggi segreti sbloccabili sorvolando una pedana apposita e dei tratti senza "guard-rail" da vero e proprio rally.

esotici ed efficaci dell'arsenale di **WipEout Fusion**: droni che, una volta rilasciati, tormentano con micidiali sventagliate tutti gli avversari che incontrano; proiettili biologici dalla crescita più rapida di un gremlin che si trasformano in un ingombrante ostacolo; bombe gravitazionali che annullano la sospensione dei mezzi facendoli stridere col suolo causando gravi danni. La Lega AG è il tipico torneo a punti che costituisce la sezione principale del gioco. Come le altre modalità, anche questa è una grande opportunità per sbloccare armi, veicoli e, giustamente, nuovi campionati (in genere costituiti da tre gare). Addirittura, dopo un paio di tornei vinti si aprono delle sfide (anche contro singoli avversari) concepite apposta per farvi rilassare e svincolare ulteriori elementi segreti del gioco. Come detto, la polverizzazione degli avversari ha un'importanza superiore rispetto agli altri capitoli. Ogni "assassinio" vi procura due punti in più, tanto che spesso ci saranno piloti che si aggiudicano più punti di chi li precede in dirittura d'arrivo. Sotto con il bombardamento, dunque. Ma una delle cose più importanti dei campionati è l'erogazione di banconote. Grazie ai soldi guadagnati potete alterare i sette parametri del vostro veicolo: velocità di punta, accelerazione, freni, stabilità laterale, potenza armi e potenza scudo. La valuta è tranquillamente cumulabile anche se non riuscite a passare alla lega successiva, così come in **GT3**. Quindi, se proprio le vostre capacità sono insufficienti, potete sempre contare su continui upgrade del veicolo. Prima o poi dovreste raggiungere un livello di potenziamento della navicella tale da superare la "crisi" che vi ha fatto arenare in un punto del gioco. Prima o poi potrete sbloccare anche le modalità Zona e Prova a Tempo. La prima vi pone ai comandi di un veicolo che ogni 20 secondi acquista una rinnovata velocità. Il vostro compito è preservare l'integrità del mezzo fino alla linea del traguardo (potreste raggiungere velocità da incidente sicuro). La seconda invece è squisitamente bellica: lo scopo è primeggiare in circuiti costellati di torrette cannoneggianti ai lati della strada. Il multiplayer (solo per due giocatori, in split-screen) è in pratica una variante allargata a un altro giocatore umano delle modalità Arcade e Lega AG. Tutto è reso però più personalizzabile: tra le opzioni ce n'è una dedicata specificamente alle armi, che consente l'attivazione/disattivazione delle 19 armi disponibili (Super Armi comprese). Ma si può anche differenziare il numero di avversari computerizzati, la quantità di energia, il numero di giri e così via. Procedendo col gioco, sarà possibile addirittura attivare una lega totalmente customizzabile. In totale, **WipEout Fusion** è un festival della liberalizzazione di tornei, scuderie, piloti, tracciati, soldi, tanto che a livello quantitativo è una delle produzioni che più galvanizza la voce rigiocabilità. Avere 45 piste a disposizione non è proprio uno scherzo, significa veramente potere andare avanti per settimane. Anche perché, com'è nella grande tradizione della saga, il tasso di impegno da profondere per arrivare all'agognato finale è notevole. Considerato anche il tipo di comportamento anticonvenzionale del mezzo (facendo un paragone, le moto di **XGIII** sembrano uscire da un coin-op anni '80, velocità a parte), c'è di che spremersi. Ma sono sforzi che verranno ricompensati da autentiche soddisfazioni.

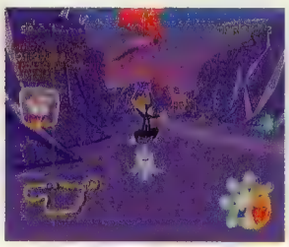
Dal punto di vista qualitativo/strutturale ci sorge invece qualche dubbio: il gioco viaggia a 60fps quasi costanti, ma al tempo stesso lesina chiaramente in particolari e complessità dello scenario. Non c'è una struttura di quelle ai bordi della pista che sia particolarmente accattivante o caratterizzante. Anche il livello di dettaglio ci sembra un po' sacrificato. Non c'è nulla di particolarmente imbarazzante nella qualità della grafica, ma neanche quello che ci saremmo aspettati da un nuovo capitolo di una saga così blasonata. Il primo capitolo su PSone aveva lasciato tutti di stucco, quello su PS2, onestamente, sembra prodotto con impegno, ma senza un talento all'altezza di un esordio così atteso dai possessori di PS2. A livello di impianto di gioco, tutto ha un aspetto più evoluto: 15 veicoli guidati ognuno da un proprio istinto artificiale danno vita a spettacolari scene di battaglia ed esaltano il livello di realismo, ma non generano situazioni abbastanza inedite tatticamente da farci parlare di "svolta evolutiva" della serie. Ha tutto un aspetto più competitivo, ma più per l'apparenza che per la sostanza. Ripetiamo: il gioco propone un alto tasso di sfida, ma giusto perché ripropone quello dei precedenti capitoli, non perché carichi di nuovi contenuti le gare in se stesse.

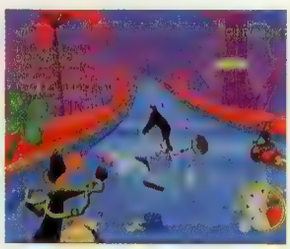
voto **7 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **MELBOURNE HOUSE** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

Looney Tunes Space Race

Nella competizione cartoonistica Infogrames per PS2, Dastardly & Muttley contro Looney Tunes è 1-0 al momento...



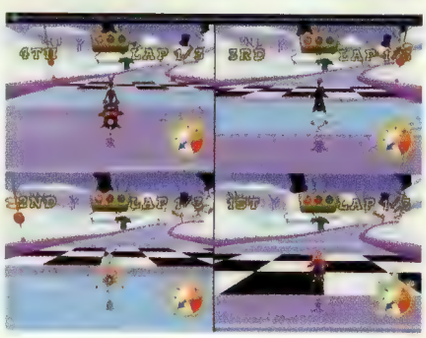


di paolo**cardillo**

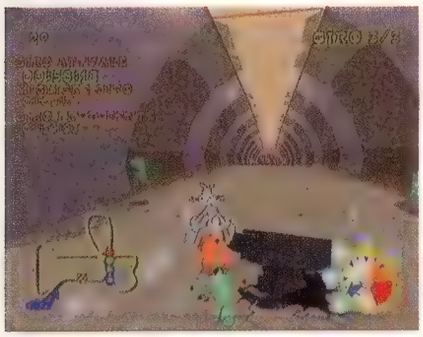
Le conversioni da Dreamcast non si sono ancora fermate. Proprio in concomitanza con l'uscita di **WipEout Fusion**, arriva via macchina Sega il titolo che prende in giro i giochi di guida sci-fi. Dire che li prende in giro è dire poco: quando ci sono di mezzo dei fantastici interpreti come Bugs Bunny, Gatto Silvestro, Will Coyote, Daffy Duck e compagnia, la caricatura può tramutarsi in qualcosa di simile alla poesia. Una delle caratteristiche più evidenti del gioco è che il metodo di controllo è totalmente identico a quello di **WipEout**, quasi a voler spingere al limite l'idea della parodia. Per cui freni aerei laterali, grilletto, tasto di rinuncia a un'arma incamerata, tutto quanto è una replica perfetta del "cruscotto" delle navicelle della saga avveniristica targata Sony. Ma target e impianto di gioco sono diametralmente opposti: laddove **WipEout** punta sulla sfida con la velocità sfrenata del veicolo stesso, **Space Race** ammortizza tutto quanto con un incedere piuttosto rilassato; se le navicelle sospese di **WipEout** subiscono un tira e molla inerziale, quelle di **Space Race**, pur fluttuanti nella medesima maniera, sono totalmente svincolate da un modello dinamico che non sia la pletora incessante di input del vostro pad. In poche parole, sono facilissime da guidare. Se gli avversari di **WipEout** denotano un certo di livello di IA che genera doverose condotte ostruzionistiche, l'entusiasmante combriccola di **Space Race** si fa sfilare come una massa di principianti limitandosi a scaricare ordigni appena ne viene in possesso. Il tutto pende chiaramente a favore di **WipEout Fusion**, soprattutto sul versante della difficoltà complessiva del gioco; se poi parliamo di modernità, **Space Race** ha la meccanica di un coin-op anni ottanta; se infine parliamo di target, tutto diventa chiaro: il gioco coi personaggi creati da Tex Avery è chiaramente indirizzato a un pubblico giovanile od occasionale, ma forse gli sviluppatori di Melbourne House in questo caso si sono spinti un po' troppo in là. Ma ne parleremo più avanti.

Nella modalità principale, il gioco propone la classica valanga di competizioni suddivise in quattro tornei. Per ognuna delle coppe si disputano quattro gare. Ogni gara può avere una diversa impostazione. Lo schema classico prevede la presenza in pista di armi sparse e delle capsule del boost da incamerare. Per avere un'iniezione di turbo (che dura qualche secondo) bisogna raccogliere cinque di queste ultime. Un'altra impostazione di gara prevede la totale assenza di qualsiasi oggetto in pista. Un'altra ancora prevede la ricarica automatica del turbo ogni tot secondi. E il numero di giri è variabile. Ci sono gare che si concludono addirittura in un unico giro.

Come ogni elemento del gioco, le armi risentono della contestualizzazione cartoonesca e sono quindi caratterizzate da un forte carica demenziale sia nella loro natura che negli effetti che producono. Queste, come nei kart racer, si dividono in offensive e di disturbo (quelle da lasciarsi dietro le spalle, per intenderci). Tra gli ordigni offensivi più esilaranti troviamo un elefante, un pianoforte o un'incudine che possono essere recapitati direttamente sulla capoccia di un avversario con il leggendario effetto-sogliola che colpisce il malcapitato. Tra quelli di disturbo va segnalato il "buco", ovvero una tipica diavoleria cartoonesca da



Con un gioco così facile, la cosa migliore da fare è rifugiarsi nella modalità multiplayer.



Oltre alle provocazioni continue dei protagonisti, il gioco propone anche i "pareri tecnici" dei due commentatori del gioco, visualizzati in alcuni picture-in-picture estemporanei. Il contenuto delle frasi è assolutamente delirante…

lanciare per strada per farci precipitare la concorrenza. A proposito di gag tipiche dei cartoni Warner, non manca la classica caduta con nuvoletta nel caso si esca di pista: difatti, i tracciati sono tutti sospesi nel vuoto cosmico e buona parte delle volte mancano di una qualsiasi forma di guard-rail. Sfruculiando nell'arsenale, andiamo a scoprire anche un guanto da pugile "estensibile", una pistola dalle scariche elettriche micidiali, dei razzi e un quadrifoglio che vi trasforma in una sorta di bumper dei flipper, stordendo gli avversari al solo contatto. Aggiudicandosi le varie prove, si guadagnano dei crediti, che servono ad acquistare gli elementi segreti del gioco. Possono essere comprate (cioè sbloccate) le sezioni monografiche dei personaggi, che vi consentono di giocare a piacimento con le frasi tipiche e le specifiche gestualità di ognuno dei protagonisti del gioco. Poi possono essere acquistati gli stessi personaggi nascosti (tra questi Porky Pig, Marvin il Marziano etc.), nuove armi, alcuni sketch relativi alla creazione di alcuni articoli ACME del gioco per finire col mitico Filmato incamerabile al prezzo di 1.000.000 di crediti. Alcuni elementi del gioco si sbloccano comunque senza necessitare di esborsi, come le varie modalità degli Eventi ACME, che altro non sono che delle gare a parte con regole tutte particolari: solo bombe come armi, gli scatoloni delle armi trasformate in mine letali, e così via. Il gioco è attrezzato anche con le classiche prove a tempo e gare singole. In totale ci troviamo di fronte a otto ambientazioni per una quindicina di percorsi.

A livello "artistico", **Space Race** è caratterizzato da un indubbio appeal: oltre agli effetti delle armi già citati c'è un'altra pletora di particolari esilaranti. Will Coyote ogni volta che viene colpito espone un cartello con la scritta "Ahia!", molti personaggi superano gli altri salutandoli con la manina e i commenti di sbeffeggio durante la gara si sprecano. Questo aspetto viene ancora più valorizzato dalla solita eccezionale opera di localizzazione di Infogrames, che non bada a spese quando si tratta di eseguire un doppiaggio e "nazionalizzare" ogni minimo particolare del gioco. Le voci italiane sono perfette imitazioni della parlata tipica dei personaggi nei cartoon, recitate con dovizia (anche se ovviamente si tratta di brevi sentenze) mentre persino le scritte composte da elementi grafici sono state tradotte. L'"Ahia!" del cartello di Will Coyote è l'"Ouch!" della versione in inglese.

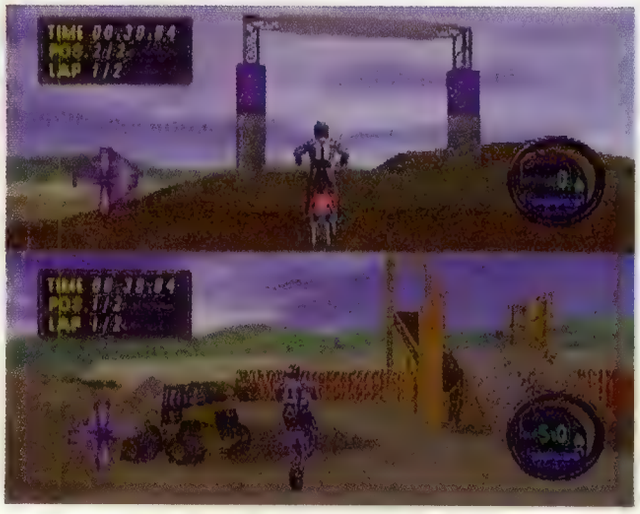
Il problema di **Space Race** risiede nell'eccessiva facilità del gioco. Con il ritmo blando a cui si procede, non c'è la minima tensione nel pilotare la navicella. La velocità massima sarà (intenzionalmente, è quello il punto) la metà di quella di **WipEout Fusion**. In compenso, la quantità di armi sparse lungo il percorso è il triplo, per cui ogni gara genera un continuo effetto-elastico: vi ritroverete in testa data la scarsa resistenza offerta dagli avversari e la facilità di guida, poi finirete in fondo al gruppo per esser stati colpiti da un ordigno, poi tornerete subito in testa e via così. Il tutto conferisce un carattere paurosamente aleatorio alle competizioni, anche se alla fine riuscirete a prevalere vista l'inconsistenza degli avversari e la velocità da triciclo. Quindi, mancanza di tattica più mancanza di mordente: un'accoppiata micidiale. Sinceramente, la struttura di gioco di **Space Race** è troppo orientata verso il genere bambinesco per poterci far esprimere un giudizio quantomeno di sufficienza: nonostante la quantità di competizioni, il colpo di sonno potrebbe coglierci da un momento all'altro…

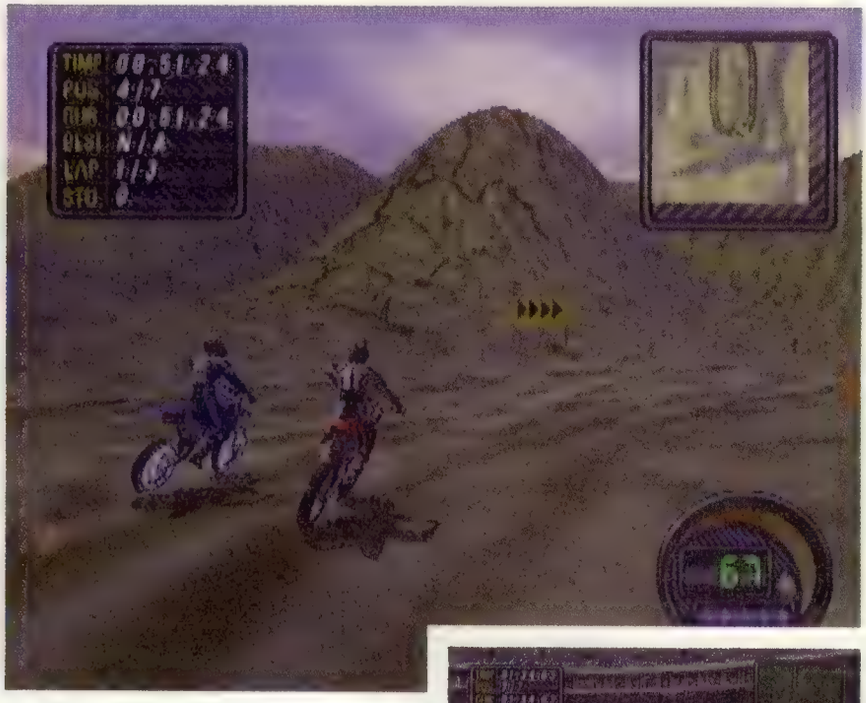
voto 5 su 10

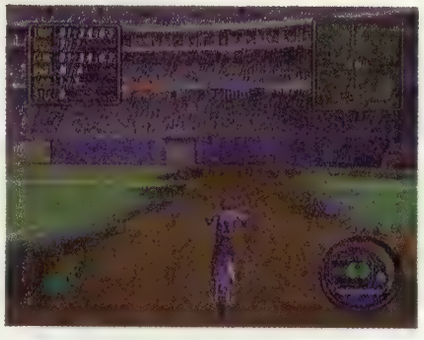
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

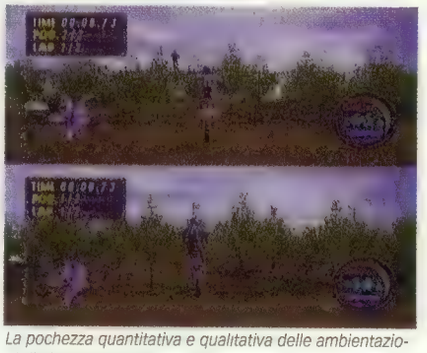
Jeremy McGrath Supercross 2002

E anche questo franchise approda immancabilmente su PlayStation2...









La pochezza quantitativa e qualitativa delle ambientazioni di gioco è a tratti davvero aberrante.

di fabioravetto

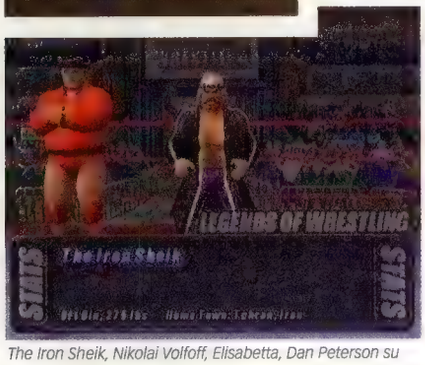
Com'era facilmente prevedibile, Acclaim ha deciso di riproporre sul mercato l'ennesimo titolo dedicato alla star del supercross Jeremy McGrath. Cuori pulsanti del prodotto sono le due modalità per singolo giocatore, alle quali si affianca l'immancabile multiplayer tramite split-screen. La prima opzione per il gioco in solitaria è la classica gara veloce, che consente di balzare in sella e scendere in pista senza eccessive perdite di tempo, mentre la seconda è costituta dall'ancora più classica modalità carriera. Ovviamente, ogni paladino è caratterizzato da differenti abilità fisiche (4 voci ognuna con un punteggio variabile da 1 a 5) e del mezzo (solo 4 in questo caso) e che ci serviranno per individuare il corridore più adatto al nostro stile di guida. Stranamente statistiche e abilità dei vari piloti sono e rimarranno valide solo quando il giocatore affronterà la modalità "single race". Nella modalità carriera invece tutte le statistiche saranno portate al livello minimo il che, se da un lato può risultare una trovata concepibile, essendo il giocatore una new entry di questo sport, dall'altro ci mette in condizione di tremendo svantaggio nei confronti dei nostri diretti concorrenti, caratterizzati invece dagli stessi valori della modalità single race. Insomma, non importa quanto sarete bravi: all'inizio gli avversari saranno in ogni caso più abili e forti di voi.

Per quel che riguarda le competizioni, queste si svolgeranno sia all'aperto che all'interno di stadi e non c'è alcuna ombra di dubbio che le gare più divertenti per conformazione del tracciato e quantità di adrenalina siano proprio quelle indoor. A livello grafico, **Jeremy McGrath Supercross 2002** non presenta spunti in grado di stupire né catturare l'interesse dell'utente. I modelli poligonali delle piste e dei mezzi risultano abbozzati e piatti, con un look che li avvicina più a una produzione per PSone che non a un titolo di nuova generazione per PS2. Le texture appaiono poco definite, nonché caratterizzate da un effetto di sfocatura che le rende pregevoli alla distanza ma tremendamente slavate all'approssimarsi del giocatore. Fortunatamente sia il frame rate che la profondità dell'orizzonte si attestano su buoni livelli ma, visto quello che passa sullo schermo e considerando il numero massimo di piloti presenti lungo ogni tracciato (sette), ci saremmo stupiti del contrario. Per ciò che concerne il sistema di controllo, il motociclista risponde bene ai comandi e si lascia "guidare" in maniera soddisfacente. Il vero problema deriva dalla gestione dei salti e dei relativi atterraggi, che dovranno essere eseguiti in perfetto stile crossistico. Questo significa che dovremo atterrare con la gomma posteriore e quindi appoggiare l'anteriore: banale e scontato, ma non sempre facile in virtù di una certa "lentezza" del nostro giovane pilota che ci porterà spesso a rimbalzare fuori dal percorso. Poco entusiasmo per i diretti concorrenti: anche in questo frangente, così come in molti titoli analoghi, i piloti gestiti dalla CPU appaiono estremamente asettici e "isolati" nel proprio comportamento. La loro guida è estremamente pulita e precisa (a parte alcuni istanti nei quali prenderanno a girare su se stessi come delle trottole) e i distacchi all'interno del gruppo saranno dati, non dallo stile, ma dal mero tempo sul giro. Tutti i piloti tenderanno infatti a seguire sempre la medesima traiettoria, sia che vi troviate a distanza che standogli di fianco, magari mentre tentate un sorpasso, oppure sotto (dopo un atterraggio). Tutto ciò rende le varie gare molto, troppo caotiche, trasformando ogni salto, curva o sorpasso in un vero e proprio terno al lotto dal quale il giocatore non può prevedere se ne uscirà a cavallo della propria moto o con un manubrio in bocca. L'unico elemento non passibile di critiche è il comparto audio: il rombo dei vari motori e lo stridio delle gomme risulta infatti ben confezionato e adeguatamente cattivo, mentre la colonna sonora fornisce un sottofondo sufficientemente pompato e che potrebbe essere tranquillamente impiegato come soundtrack per un servizio televisivo su questo sport. Purtroppo, in questo frangente, non è sufficiente sedersi e ascoltare. **Jeremy McGrath Supercross 2002** impone infatti una partecipazione esagerata da parte dell'utente, che lascia poco spazio al divertimento, ed è in questa sua necessità di interazione che il prodotto fallisce miseramente.

voto 5 su 10

Legends of Wrestling

Mancano solo le esilaranti telecronache di Dan Peterson...



The Iron Sheik, Nikolai Volfoff, Elisabetta, Dan Peterson su Italia 1... Ah, bei tempi...

La stragrande maggioranza dei lottatori presenti nel roster di ***Legends of Wrestling*** *è scomparsa da tempo dalla scena. L'eccezione è rappresentata, come sempre, da Hulk Hogan (probabilmente ormai ottantenne) di cui si vocifera un ritorno sul ring per il prossimo* Wrestle Mania X8.

Muscoli tesi, riflessi fulminei, coraggio e tanta, tanto scena. Questo è il wrestling, uno sport che fa della capacità recitativa dei protagonisti l'elemento cardine del proprio successo, dimostrandoci come anche un gorilla di due metri per centoventi chili possa, a suo modo, essere considerato alla stregua di un grande attore di teatro. Regista di questo nuovo colossal è Acclaim, che si appresta a lanciare sul mercato un prodotto destinato agli inguaribili appassionati di questi attempati Steve McQueen. **Legends of Wrestling** include infatti oltre 40 lottatori storici del calibro di Jimmy "Superfly" Snuka, King Kong Bundy, Bret "Hitman" Hart, Nikolai Volkoff, The Iron Sheik, Ted DiBiase e, ovviamente, Hulk Hogan, ai quali si affiancano vecchie glorie probabilmente sconosciute al pubblico italiano come Eddie Gilbert e Brian Pillman. Grandi assenti? "Macho Man" Randy Savage, ma forse potremo sopravvivere anche senza di lui.

I lottatori si affrontano utilizzando un sistema di prese denominato I.S.P. (Intermediate Start Position), la cui funzionalità risulta semplice e intuitiva: praticamente, quando due lottatori si trovano avvinghiati il giocatore che ha impostato la presa potrà costringere il proprio avversario in una fra quattro posizioni. Quindi, a seconda della posizione, sarà possibile eseguire una differente selezione di mosse. Ovviamente, durante la fase della presa, il giocatore in svantaggio avrà la possibilità di liberarsi eseguendo una counter: questa sarà rappresentata da un indicatore, posizionato intorno al nome del wrestler e alla sua barra di energia, nonché diviso in due sezioni (una verde e una rossa) le cui dimensioni varieranno a seconda del tipo di mossa. Pochi istanti prima dell'esecuzione del colpo, comparirà una freccia che percorrerà l'indicatore a velocità estremamente sostenuta. Al giocatore sarà così richiesto di bloccare, nel giro di pochi istanti, lo scorrere della freccia all'interno della zona verde. In caso l'operazione riesca, il lottatore potrà liberarsi e tentare il contrattacco, altrimenti l'attacco verrà portato a termine con conseguenze devastanti. Si tratta di una trovata godibile e molto funzionale che però si scontra con un sistema di controllo penalizzato da un notevole ritardo nell'esecuzione dei comandi impartiti dal giocatore. Ciò rende problematica l'esecuzione delle combinazioni più complesse, difficoltà acuita da un sistema di rilevamento delle collisioni tutt'altro che impeccabile e che obbliga ad approcciare l'avversario con molta, troppa cura. A livello grafico, il prodotto risulta discretamente confezionato. **LoW** fa infatti sfoggio di modelli in stile cartoon, capaci di rappresentare in maniera più che dignitosa i vari wrestler, e questo nonostante la componente muscolare di alcuni lottatori risulti fin troppo accentuata, facendoli assomigliare più a pupazzi che non alle loro controparti in carne ed ossa. Discorso analogo per le animazioni, caratterizzate da una discreta quantità di frame, ma anche da alcuni "buchi" che rendono il passaggio da una mossa a quella successiva un po' troppo slegato. Molto bassa invece la solidità dei vari modelli poligonali che, nei frangenti più concitati, danno vita a strane e inquietanti compenetrazioni di corpi, mentre il frame rate si segnala per una generale costanza verso il basso dalla quale emergono rari picchi mai comunque superiori ai 30 fps. Per quel che riguarda i background è invece necessario fare un distinguo. Le varie arene presentano strutture valide, capaci di ricreare il feeling tipico dei palazzetti che ospitavano gli incontri di questi giganti. Ottimo, peccato che la folla appaia realizzata in maniera assai sommaria tanto che ogni lato del ring sarà presidiato da non più di una decina di spettatori poligonali e da un agglomerato di sagome 2D.

A livello di meccanica, le opzioni messe a disposizione del giocatore consentono di cimentarsi con la classica Exhibition, con cui affrontare incontri in singolo oltre che con 2, 3 e 4 team. A seguire troviamo l'Arena, la modalità Tag Team e l'immancabile opzione Carriera. Quest'ultima ci consentirà di proiettare il nostro wrestler in un tour che ci vedrà combattere attraverso gli Stati Uniti con l'obiettivo, non tanto di vincere incontri su incontri, quanto di dare spettacolo e di aumentare il nostro grado di popolarità. In dirittura d'arrivo non poteva poi mancare la modalità di creazione del proprio lottatore, fiore all'occhiello dei precedenti titoli Acclaim, che però in questo frangente appare tremendamente sotto tono. Infatti, invece di mantenere e aumentare le possibilità di selezione offerte all'utente, le opzioni legate alla cosmesi sono state inspiegabilemnte ridotte. Nonostante sia ancora possibile decidere come coprire la crapa (con bandana a profusione e fascette molto trendy) e la conformazione fisica, il prodotto mette a disposizione dell'utente un unico volto, senza alcuna possibilità di modificarne i tratti somatici. Una mancanza tutto sommato grave in un titolo che, per la natura dell'argomento trattato, fa della componente cosmetica un elemento di primo piano e che può essere considerata come l'ennesima falla di un titolo progettato discreteamente, ma che vede buona parte delle proprie peculiarità (prima fra tutte l'ISP) gravemente ridimensionate da palesi limiti della realizzazione tecnica.

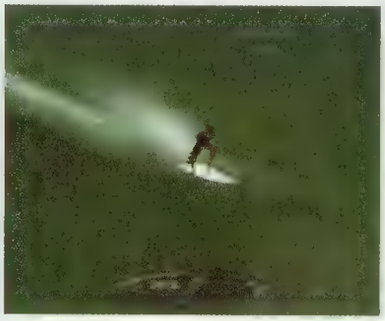
voto **5 su 10**

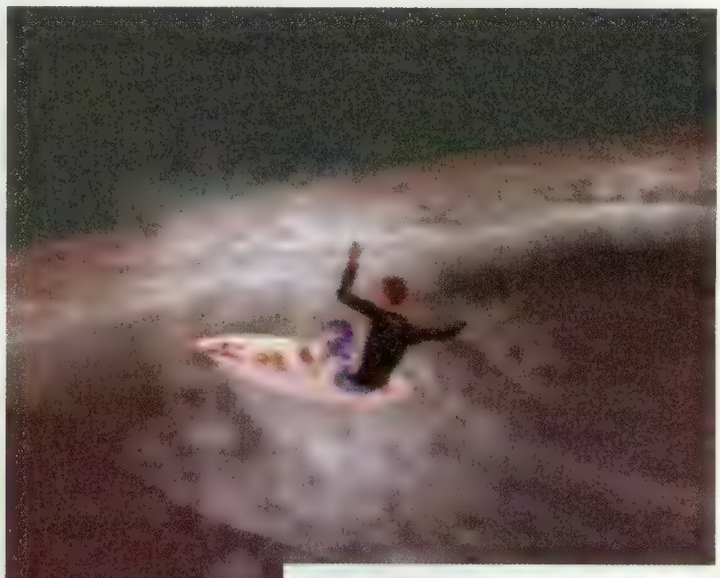
di fabio**ravetto**

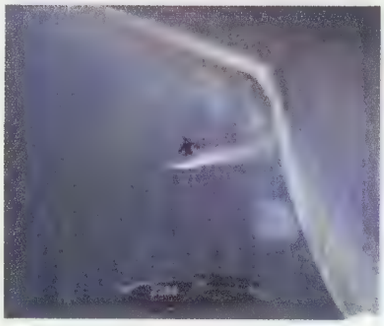
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **KROME STUDIOS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Sunny Garcia Surfing

Skateboard, BMX e snowboard sono sport perfetti per le trasposizioni digitali, e questo è ormai un dato di fatto. Sull'affinità tra surf e videogiochi, però, sarebbe lecito iniziare a sollevare qualche dubbio...







di erikpede

Sommerse da nomi "estremi" del calibro di **Tony Hawk's Pro Skater 3**, **Dave Mirra Freestyle BMX 2** e **Shaun Palmer's Pro Snowboarder**, le simulazioni di surf fanno indubbiamente una gran fatica ad emergere nell'affollato mercato dei titoli dedicati agli sport più spettacolari e vistosi. Il motivo alla base di questa situazione, però, non va ricercato unicamente nell'elevata qualità dei giochi pensati per gli appassionati di skateboard, BMX e snowboard, ma anche (soprattutto?) nella generalizzata mediocrità che affligge la sparuta rappresentanza delle simulazioni surfistiche. E **Sunny Garcia Surfing**, purtroppo, non fa eccezione in questo senso, con buona pace degli utenti PS2 che speravano in un prodotto all'altezza del discreto **TransWorld Surf** per Xbox...

Sorto dalle ceneri del mediocre **Championship Surfer** per PSone, **Sunny Garcia Surfing** ripropone quasi pedissequamente il gameplay del suo predecessore, inserendolo in un contesto grafico aggiornato in occasione del passaggio dal vecchio 32bit Sony al ben più potente hardware di PlayStation2. Peccato che tutta questa possanza in più sia stata bellamente ignorata dagli sviluppatori australiani di Krome Studios, limitatisi a scrivere un motore grafico che non va oltre la rappresentazione di modelli poligonali piuttosto poveri, effetti atmosferici non troppo convincenti, texture di prima generazione, fondali piatti e monotoni e onde solo moderatamente credibili. Il frame rate, se non altro, non accusa mancamenti di entità rilevante, ma ci mancherebbe che non fosse così, vista la cosmesi assai dimessa del gioco (che forma tra l'altro una splendida coppia con una sezione audio che va dal monotono all'irritante, a dispetto dell'inclusione degli immancabili brani su licenza). Ma torniamo al gameplay, derivato come già si è detto da quello del vecchio **Championship Surfer** e pertanto articolato più o meno nelle stesse modalità. Quelle principali sono anche stavolta relative al campionato e alle sfide di stampo arcade, con il primo che mette il giocatore di fronte ad una serie di "scontri diretti" a punti (con tanto di tetto massimo di onde sfruttabili e limite di tempo inderogabile) e le seconde che richiedono il raggiungimento di un punteggio prefissato per l'avanzamento di livello (compito nel quale l'utente è osteggiato da un'improbabile ridda di ostacoli disseminati in giro per l'oceano, ai quali va la piena responsabilità dell'infelice riuscita dell'intera modalità arcade). In entrambi i casi, quindi, si viene chiamati ad incamerare punti a volontà, e per farlo bisogna ovviamente esibirsi nel maggior numero possibile di evoluzioni ed acrobazie. L'esecuzione dei trick, che ammontano all'incirca ad una cinquantina, passa però per un sistema di controllo che non eccelle né in profondità, né tantomeno in intuitività, il che non giova affatto ad una struttura già di per sé traballante. Traballante perché la semplicità e la banalità della maggior parte delle figure (i salti, indubbiamente più spettacolari delle acrobazie da effettuare a contatto con l'onda grazie ai grab e alle rotazioni da applicare ad ogni balzo, sono un filo troppo "contorti" per poter essere eseguiti con regolarità), la noia che ne consegue e i frequenti problemi con la telecamera virtuale fanno sì che a **Sunny Garcia Surfing** manchino quasi del tutto la giocabilità, l'esaltazione, la varietà e lo spessore che hanno reso grandi le simulazioni di sport estremi citate in apertura di recensione. Il titolo pubblicato da Ubi Soft, in breve, pecca tanto dal punto di vista della realizzazione tecnica, quanto (e ciò è ben più grave) da quello del gameplay, finendo per rivelarsi un tentativo non molto convinto di ibridare gli "eccessi" di **Shaun Palmer's Pro Snowboarder** (e di altre produzioni simili) con una certa coerenza con quelli che sono i limiti che la gravità e i capricci del mare impongono ai surfisti nella vita reale. Certo, nessuno pretendeva da Krome Studios il **Tony Hawk's Pro Skater** dei giochi indirizzati ai patiti del surf da onda, ma il team australiano avrebbe dovuto trattare con maggior riguardo almeno la struttura di base di **Sunny Garcia Surfing** e cercare di assemblare un prodotto perlomeno divertente, visto e considerato il livello della concorrenza su rotelle, ruote e neve. Sarà per la prossima volta... forse.

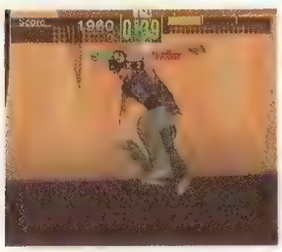
voto 4 su 10

Ogni tavola è dotata di caratteristiche specifiche che ne determinano la maggiore o minore idoneità ad affrontare le varie tipologie di onde.

La "scuola di surf" implementata da Krome Studios dovrebbe dissipare il panico inizialmente generato da figure complesse come questa, ma fallisce miseramente nell'intento.

ESPN X-Games Skateboarding

Nonostante le performance di vendita piuttosto scarse ottenute in USA e Giappone, Konami tenta di cavalcare la scia di Tony Hawk proponendo all'utenza europea la 273° simulazione di skateboard...

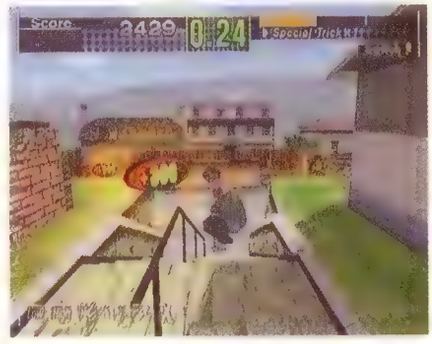


Già in sede di anteprima, un paio di mesetti or sono, **SC** aveva avuto modo di esprimere le proprie perplessità riguardo all'ennesimo titolo sportivo di Konami; duole purtroppo constatare come sia rimasta immutata la qualità del titolo in queste ultime settimane, nonostante l'apparizione sul mercato di "avversari" validi come **Tony Hawk's Pro Skater 3** o potenzialmente concorrenti come **Dave Mirra Freestyle BMX 2**. In altre parole, KCEO ha un po' perso la trebisonda stavolta, sbagliando completamente l'approccio al genere: anziché tentare di proporre un prodotto originale come **ESPN X-Games Snowboarding**, la softco nipponica ha preferito rischiare il meno possibile e sfornare un pallido clone della popolare serie di Neversoft. Ogni comparto del gioco denuncia infatti imbarazzanti similitudini con i più recenti episodi di **Tony Hawk** e, nonostante questo, esce brutalmente sconfitto dal confronto diretto con il capolavoro della softco califomiana.

L'aspetto più deteriore di **ESPN X-Games Skateboarding** è rappresentato senza dubbio dal pessimo design dei livelli, a prescindere dalla modalità di gioco selezionata. Il titolo KCEO dispone infatti di due opzioni principali, Competition e Arcade: la prima mette a disposizione del giocatore una versione digitale degli X-Games con sfide in vert e street, mentre la seconda propone sei livelli dotati degli ormai classici obiettivi da superare per sbloccare gli stage successivi o item supplementari. Un'offerta così ampia, e in grado di coprire diversi aspetti di questa disciplina, avrebbe dovuto garantire parecchia varietà al titolo, ma la realtà è ben diversa. La rampa e il park del Competition Mode denunciano una pochezza imbarazzante: gli sviluppatori nipponici hanno infatti ben pensato di riprodurre le strutture utilizzate realmente nell'ultima edizione della manifestazione organizzata da ESPN. Il risultato? Cinque minuti di gioco e verrete sopraffatti dalla noia. Una scelta simile si era già rivelata poco felice in **X-Games Snowboarding**, dimostrando come la ricerca del realismo non sempre paghi in ambito sportivo. Ma mentre nel titolo invernale lo Snowboarder Mode innalzava il giudizio complessivo sul prodotto, la modalità arcade del titolo qui recensito soffre dei medesimi difetti sopraelencati: i livelli, di dimensioni ridotte, sono caratterizzati da un posizionamento quasi casuale delle strutture, impedendo quindi l'esecuzione di combo particolarmente lunghe e rendendo l'esperienza ludica presto frustrante. A complicare ulteriormente le cose sul fronte della giocabilità abbiamo inoltre un sistema di controllo piuttosto macchinoso e una serie di trick davvero limitata.

Il panorama non è affatto roseo nemmeno sotto il profilo tecnico, anzi possiamo tranquillamente affermare che **ESPN X-Games Skateboarding** sfrutta un millesimo del potenziale dell'hardware Sony. L'engine messo a punto da KCEO presenta un campionario di difetti in grado di indispettire anche l'utente meno attento alla cosmesi dei giochi di nuova generazione: crolli del frame rate, draw-in, aliasing... E il tutto senza avere a video strutture poligonali particolarmente complesse o texture ultradefinite. Appena sufficiente la trasposizione digitale degli skater scelti come testimonial (Kerry Getz, Carlos de Andrade, Bob Burnquist e Chad Fernandez, fra gli altri), così come la colonna sonora che propone l'immancabile campionario punk rock (o pseudo tale) con gruppi in voga fra i teen-ager statunitensi, quali Linkin Park e Sum 41. Nel complesso, quindi, Konami deve lasciarsi alle spalle questo titolo e osare maggiormente nel futuro, a meno che non voglia essere surclassata da Electronic Arts, Activision o Sega: **ESPN X-Games Snowboarding 2002** sembra già in grado di farci dimenticare uno dei software più deludenti della casa nipponica. Teniamo le dita incrociate...

voto 4 su 10



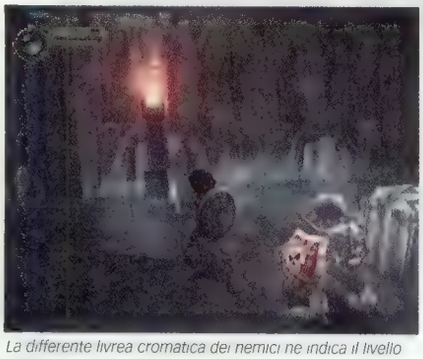
L'esecuzione dei grind è piuttosto difficoltosa e richiede una buone dose di tempismo da parte del giocatore.

di simone**crosignani**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **CAPCOM DIGITAL STUDIOS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Maximo: Ghosts to Glory

C'era una volta, in un reame incantato, tanto tempo fa...



La differente livrea cromatica dei nemici ne indica il livello di aggressività.

Stando a quanto dichiarato dagli sviluppatori, le caratteristiche atmosfere e ambientazioni del film L'armata delle tenebre *hanno influenzato la realizzazione del mondo di* ***Maximo***.

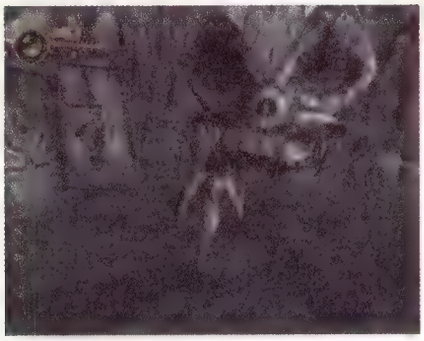
Introduzione fiabesca per questo commento su **Maximo: Ghosts to Glory**, la cui trama si concentra, infatti, sulle avventure di Maximo, cavaliere senza macchia e senza paura, impegnato in un'avventura per salvare la propria amata dalle grinfie del tiranno che ha soggiogato l'intero regno servendosi di un esercito di demoni e non morti. Se questo breve sunto risveglia in voi il contenuto di neuroni assopiti in qualche remoto angolo della memoria, il perché è presto detto. **Maximo** altro non è che la rivisitazione in chiave moderna di quello che può essere a pieno titolo definito un classico del passato: **Ghosts n'Goblins** e relativa progenie. Rivisitazione perché, nelle intenzioni degli sviluppatori, il gioco non nasce come sequel della summenzionata saga, bensì come un "omaggio" alle indimenticate avventure di Sir Arthur (questo spiega in parte anche il passaggio di consegne tra il vecchio personaggio e quello attuale, realizzato appositamente da Susumu Matsushita, rinomato disegnatore giapponese noto anche per i suoi lavori al soldo del periodico nipponico Famitsu). Un atto di ossequio che si concretizza riportando in auge non solo personaggi e situazioni ispirati a quelli del passato, ma anche e soprattutto attraverso il rinnovamento in chiave moderna dello spirito e del gameplay dei giochi dell'era degli 8 e 16bit.

Il titolo si presenta come un tradizionale arcade in 3D, un mix esplosivo risultante in uno slash'em up tutto azione e divertimento con una forte componente piattaformica, il tutto condito con elementi tipici di un adventure. In particolare, l'ossatura di gioco si ispira di peso a quella di **Crash Bandicoot**, con il protagonista, solitamente inquadrato di spalle, impegnato ad affettare nemici su nemici e a saltellare tra una piattaforma e l'altra, raccogliendo bonus di vario tipo sparsi un po' ovunque. Il paragone con il gioco di Naughty Dog non deve trarre in inganno, in quanto sebbene gli ambienti siano decisamente lineari rispetto ad un moderno platform strutturato su luoghi giganteschi e dispersivi, questi sono sufficientemente ampi ed articolati da aver consentito ai designer l'implementazione di una discreta componente esplorativa che si armonizza egregiamente con la natura frenetica del gioco senza sminuirne immediatezza ed intuitività dell'azione. La raccolta delle monetine, sparpagliate per ogni dove o custodite all'interno di forzieri, serve per poter "acquistare" i bonus disseminati per i livelli (racchiusi all'interno di caratteristici altarini) tra cui, ad esempio, i pezzi dell'armatura. Quest'ultima rappresenta lo stato di salute del protagonista, espediente che si ricollega direttamente ai passati esponenti della serie anche per il modo in cui è implementato, con Maximo ridotto in mutande al raggiungimento dell'ultima unità energetica disponibile. Tra i numerosissimi riferimenti ai precedenti episodi, meritano menzione le scosse sismiche dagli effetti devastanti sulla morfologia del paesaggio. Oltre ad avere la funzione di complicare la strada di Maximo, l'instabilità del sottosuolo può rivelarsi fatale, cogliendo il giocatore di sorpresa in qualsiasi momento. Un secondo prima si è lì beati a racimolare bonus, quello successivo ci si ritrova davanti il ghigno beffardo della Morte.

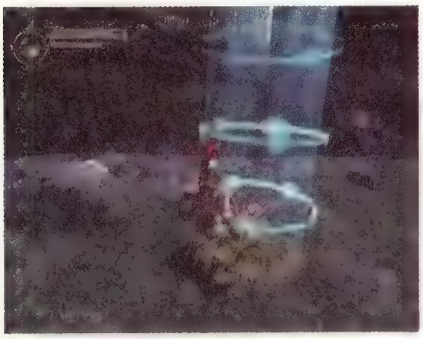
Il nostro alter ego digitale dispone inizialmente di due tipi di attacco: uno orizzontale utile per colpire più nemici che ci abbiano circondati, ed uno verticale, più forte e preciso, ma con un raggio d'azione più limitato. In aggiunta è possibile eseguire un doppio salto con capriola, per mezzo del quale attaccare i nemici dall'alto o raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Con il proseguire dell'avventura Maximo avrà l'opportunità di apprendere nuove possibilità di attacco o difensive, nonché qualità extra utili per procedere più agevolmente. A sua disposizione anche uno scudo con il quale parare i colpi degli avversari (ed in seguito utilizzabile come boomerang letale e altro ancora), dotato di una resistenza limitata esaurita la quale finirà in briciole costringendo a recuperarne un altro. Le numerose azioni performabili sono supportate da un'eccezionale funzionalità ed intuitività dei controlli. Il rilevamento delle collisioni è preciso, ma allo stesso tempo clemente quando potrebbe rappresentare un'inutile fastidio.

La volontà di rimanere fedeli agli schemi classici che ha accompagnato lo sviluppo del gioco si percepisce anche dal livello di difficoltà che eredita nel proprio DNA il patrimonio genetico trasmessogli dai predecessori. In **Maximo** si muore. Eccome. Nessun salvataggio dietro l'angolo mette al sicuro gli sforzi del giocatore. La facoltà di custodire nei rassicuranti anfratti della memory card il risultato delle nostre fatiche bisogna guadagnarsela. I mostriciattoli sparsi per ogni dove

di giuseppe**de riso**



Gli algoritmi deputati alla resa visiva dell'acqua ricordano non poco quelli di ***Dark Alliance***.



Gli elementi con i quali è possibile interagire sono facilmente individuabili grazie alla comparsa di segni di interpunzione sul capo del protagonista allorché ci si trovi nei loro paraggi.

(nell'entroterra) dai designer Capcom sono ben determinati a porre fine alla vostra indesiderata peregrinazione tra le loro terre, e per farlo non staranno a badare al codice cavalleresco, ingaggiando il giocatore in confronti di gruppo decisamente impegnativi. Qui si fa sul serio, non c'è posto per giocatori in panciolle desiderosi di fruire di decine di ore di intrattenimento per arrivare alla fatidica schermata finale senza sudori freddi e arrabbiature accompagnate dalla generosa elargizione delle imprecazioni del caso. Al termine dei tentativi che ci vengono concessi durante la partita, il giocatore avrà l'opportunità di scampare all'eterno oblio nell'aldilà barattando una nuova chance per una moneta simboleggiante le anime raccolte da Maximo durante il gioco, e che di fatto corrisponde al classico credito extra. Tuttavia, a differenza di molte produzioni attuali, non verremo rigenerati nel luogo esatto del decesso o nei suoi dintorni, bensì all'inizio stesso del livello, come se nulla fosse successo. A tutti coloro ormai assuefatti alle premure delle produzioni odierne nei confronti del giocatore, si consiglia di fare buona scorta di camomilla.

La regia è buona, ma l'impossibilità di poter ruotare o spostare parzialmente la telecamera virtuale può rivelarsi fastidiosa nonché penalizzante. Può capitare di venire colpiti da nemici vicinissimi, ma fuori dalla nostra vista, oppure di essere vittima di scherzi prospettici che possono risultare in mortali errori di valutazione delle distanze (tradotto, salti nel vuoto). In questo senso, poter correggere il punto di vista collocando la cornice di gioco esattamente alle nostre spalle con la sola pressione di un tasto (cosa che avviene anche abbandonando semplicemente lo stick per qualche istante) aiuta non poco. E a proposito di inquadrature, vale la pena segnalare l'adozione di un angolo di visuale più o meno obliquo rispetto all'asse orizzontale che porta alla mente certe soluzioni estetiche adottate in **Parasite Eve**. L'effetto è davvero sorprendente, assolutamente non fastidioso e che anzi ben si sposa con la morfologia disomogenea del suolo per enfatizzare la natura fantastica e mistica del mondo di Maximo.

Texture dalla qualità incostante, ma complessivamente soddisfacente, vengono applicate per dar vita ad un universo dai colori vivaci e allegri, nonostante il setting cupo del gioco. Personaggi e ambientazioni vantano una modellazione sufficientemente complessa, valorizzata dalle animazioni fluide e curate di tutto ciò che è in grado di muoversi. Impreziosisce il tutto un accorto impiego di effetti speciali e di illuminazione generati da alcune azioni: raccogliere una moneta produce uno sprillare di stelline; le anime fluttuanti sono accompagnate da una scia policroma composta da lucciole di colori differenti; l'eliminazione dei fantasmi gratifica l'occhio con un riuscito diffondersi di trasparenze dalla diversa intensità cromatica che restituisce le proprietà ectoplasmatiche di tali presenze. Queste ed altre qualità si fondono per offrire un'esperienza visiva piacevole, pur senza far gridare al miracolo. Al tutto fa da sostrato un sottile senso dello humor, non invadente ma che permea l'atmosfera del gioco conferendogli un'impronta leggera e disimpegnata (le trasformazioni in un vecchietto ansimante o in un bebè con tanto di sonaglino strappano un sorriso genuino anche per merito delle spassose animazioni) rafforzata da un accompagnamento musicale che vanta motivetti spesso ripresi dai precedenti capitoli, anche se riarrangiati in un'ottica più sbarazzina.

Riassumendo, Capcom si riconferma come una delle poche software house intente a perseguire e sviluppare il gameplay seguendo il medesimo filone che dovrebbe accomunare una produzione odierna a quelle del passato. Il suo nuovo titolo si candida all'acquisto dichiarandosi apertamente come un arcade puro, senza fronzoli tecnici o virtuosismi concettuali tesi a varcare nuove frontiere ludiche. Azione è la parola d'ordine, tra salti che richiedono precisione millimetrica e le ossa rotolanti dei nostri nemici sgretolati a colpi di spada. Ben confezionato in ogni suo comparto, **Maximo: Ghosts to Glory** è il trionfo della giocabilità su ogni altro aspetto. Ciò non significa che lo faccia in maniera eccellente, ma è indubbiamente apprezzabile, e riesce nello scopo che si prefigge: far trascorrere ore di sano e spensierato relax. Un riconoscimento sincero alla memoria dei tempi che furono in un'epoca ammaliata dalle nuove promesse della tecnologia.

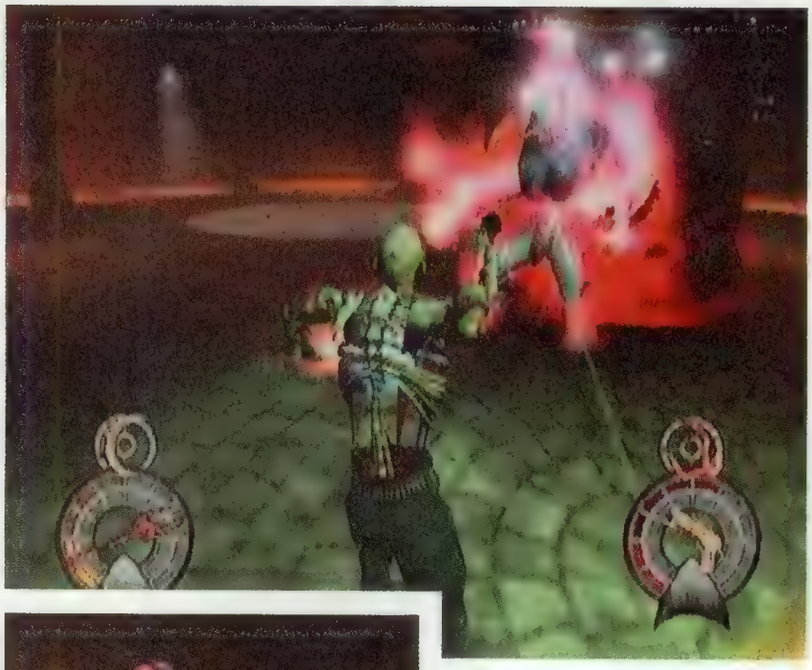
voto **7 su 10**

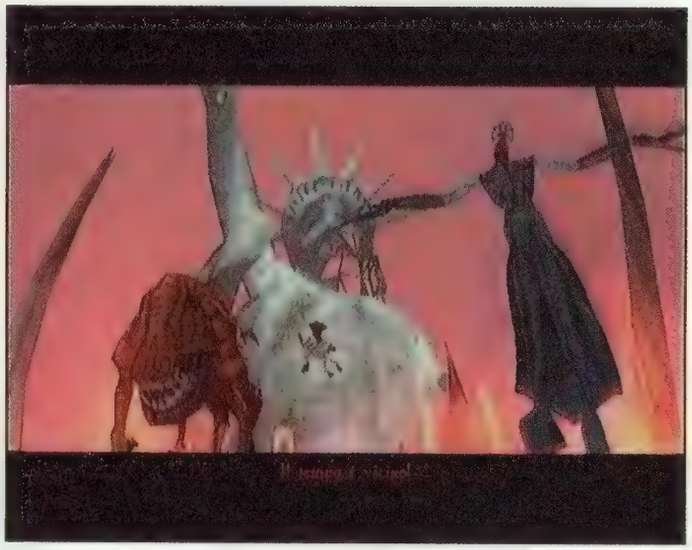
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Shadow Man: 2econd Coming

La magia voodoo non riesce a scalfire il potere vampiresco di **Soul Reaver 2**...

di paolocardillo





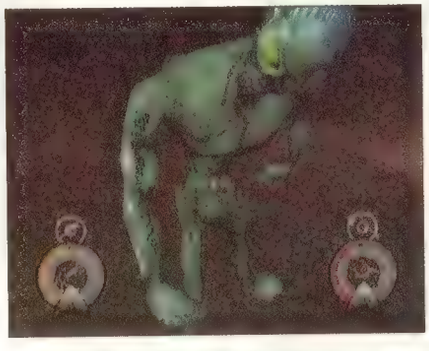
Gli scenari di gioco sono sette in totale e comprendono New Orleans, gli inferi di Gehenna (in cui Mike LeRoi è costantemente nei panni di Shadow Man), la foresta ghiacciata di Tarkovskaya (Russia), Moytura Island (praticamente uno "scoglio" al largo delle coste irlandesi), l'isola dei Morti (altro "ambientino" necrotico), una magione infestata in UK e la Fortezza di Alymot, sui monti dell'Irak. Gehenna costituisce praticamente una sorta di scalo verso gli altri scenari.

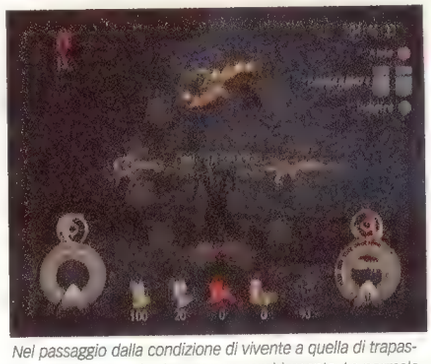
Rispetto al capitolo precedente, c'è un tipo di armi in più: le armi Nephilim, tra cui uno scudo di sangue di angeli decaduti...

Non pensiamo che Shadow Man sia uno dei personaggi più profondamente impressi nella mente dell'utenza PlayStation. Se lo è, è per la clamorosa discrepanza esistente tra la versione PlayStation del titolo di esordio del personaggio e quella Nintendo 64, a favore di quest'ultimo (anche la versione Dreamcast era appena decente, se è per questo). **Shadow Man** per il 32bit Sony è semplicemente uno dei giochi tecnicamente più deprimenti mai apparsi su PlayStation. Quindi la notizia della pubblicazione del secondo capitolo è stata accolta come una sorta di annuncio di riscossa nell'universo videoludico Sony da parte dei programmatori di Acclaim Teesside (ex-Iguana UK), autori di tutte le precedenti versioni. Il risultato? Già da oggi possiamo dire che **Shadow Man: 2econd Coming** concorre (insieme a **Evil Twin**) nella categoria "peggior risultato tecnico" dell'anno 2002. Non c'è niente da fare: sono allergici all'hardware Sony. La fluidità della grafica andrebbe misurata secondo i parametri della scala Mercalli, più che con i consueti fps. Siamo dalle parti del settimo-ottavo grado. E stiamo parlando di una resa cosmetica che non beneficia né di alta risoluzione, né di particolari effetti speciali, né di un livello di dettaglio certosino. Anzi, tutto ha una parvenza di spigolosità.

Abbiamo voluto iniziare con questa "arringa" estetica perché la *debàcle* è troppo evidente, considerando anche che, insieme a Turok, il personaggio va considerato come una delle "mascotte" di Acclaim. È addirittura nato come personaggio della divisione comics della softco statunitense. La trama: dopo aver sconfitto Legione (il demonio incarnato) e la sua schiera di serial killer (tra cui il buon vecchio Jack) nel primo episodio, l'ex-studente Mike LeRoi apre il bar Wild at Heart a New Orleans, la sua città, solo per scoprire che delle forze demoniache attendono la solita concomitanza di eventi astrali per effettuare un'incursione nel corruttibile mondo degli umani. Il suo amico Jaunty, un elfo irlandese (custode dei cancelli degli inferi nel primo episodio, sottoforma di scheletro di serpente) si ritrova con uno strano simbolo sulla testa ed è nel pieno delirio della possessione. Portato da Agnetta "Nettie" Dubois, la sacerdotessa voodoo amica/amante di Mike, viene sottoposto a un esorcismo che avvalora la seguente ipotesi: sono i Grigori, diavoli camuffati tra gli umani da almeno duemila anni, a cercare la breccia che consenta di scatenare il potere di Asmodeus, il loro satanico leader. Ad aver contaminato Jaunty è stato proprio uno dei Grigori, tale Papa Morté, che nei suoi panni umani svolge il ruolo di boss malavitoso proprio a New Orleans. Praticamente, non cambia molto per Mike LeRoi: bisogna fermare di nuovo il signore del Male, anche se stavolta è di un altro ceppo demoniaco. Una delle abilità di Mike, investitagli da Nettie, è la possibilità di transitare liberamente nel mondo dei Morti. Più che altro, si tratta di un cambiamento della stessa condizione del protagonista: da vivo, è un incrocio tra Shaquille O'Neal ed Edgar Davids (un cambiamento radicale rispetto al meticcio emaciato della prima puntata), da morto è una radiografia ambulante. La differenza sostanziale nello status del personaggio, rispetto al prequel, è che in **Shadow Man: 2econd Coming** risente del trascorrere del tempo. Praticamente dalle 6 alle 18, il nostro eroe è Mike LeRoi, dalle 18 alle 6 del giorno dopo diventa Shadow Man. Di giorno buzzurro in carne ossa, di notte buzzurro divorato dai piranha. Bisogna dire che la scelta, pur gratificando il protagonista di una caratteristica intrigante, non è poi così incisiva. Ci sono addirittura dei frangenti in cui bisogna attendere la trasformazione nella più completa inattività. Comunque, il tempo del gioco è velocizzato (ci mancherebbe) per cui si tratta di avere un briciolo di pazienza. Questo finché non si ritrova il cipollone che permette di far trascorrere il tempo a piacimento e forzare l'avvicendamento tra i due status. Insomma, una trovata più che altro atmosferica, per colorire la personalità del protagonista.

Così come il primo episodio, **Shadow Man: 2C** si prospetta mastodontico a livello cartografico, una promessa fatta dagli stessi programmatori, ma ridimensionando le 70 ore di gioco precedenti, più che altro perché buona parte di queste venivano appunto trascorse in un'ininterrotta peregrinazione. In questo senso, una delle





Nel passaggio dalla condizione di vivente a quella di trapassato, anche le armi subiscono un cambiamento. La normale pistola si trasforma nella mitica Shadow Gun, che emana getti (caricabili) di energia letale invece dei consueti proiettili. David Cronenberg ci impazzirebbe…

gravi lacune (per un gioco con una simile estensione territoriale) era la totale mancanza di una mappa, e fortunatamente stavolta sono corsi ai ripari, con una mappa che però sfigura di fronte alle cartine auto-aggiornanti di **Silent Hill 2**. È una classica mappa, ma almeno c'è ed era quello di cui si sentiva il bisogno. **Shadow Man: 2C** parte indubbiamente bene, impatto estetico a parte. Le prime sortite a New Orleans e nella melmosa campagna dei dintorni sono una manna per chi ama usare l'intuizione da vero piattaformista: il gioco riesce a trovare un perfetto equilibrio tra la disperazione di essere rimasti bloccati e l'improvviso scoccare della scintilla dell'intuizione. La rabbia di essersi arenati scatena nella giusta maniera il senso di osservazione. Da questo deriva un'interpretazione "laterale" di oggetti e situazioni di gioco, che è il pane di ogni piattaformista braccato: forse il fucile di precisione non mi serve solo per freddare i nemici; come mai manca un pezzo di ringhiera a quella balconata?; si è messo a piovere, vuoi vedere che non è solo per rendere vario lo scenario ma anche per causare in quello scorcio quella modifica che… Tutto quanto concorre a saziare la fame esplorativa attraverso una distribuzione di piccoli "puzzle" da sviscerare però dopo un'attenta panoramica dello scenario e una prolungata riflessione. Proprio nel momento in cui ci si sta per abbandonare alla frustrazione, scocca la scintilla. Purtroppo, come accade spesso, questo si manifesta solamente nella fasi iniziali del gioco: da un certo punto in poi la gustosa mistura di esplorazione ed elucubrazione preparata da Acclaim Teesside lascia spazio solamente al primo ingrediente. **Shadow Man: 2C** si trasforma in un estenuante tour da un interruttore all'altro. Non si può negare che alcune ambientazioni siano altamente evocative (fermo restando la non eccelsa complessità delle texture, sfocate, e della modellazione, blocchettosa): immense vetrate ecclesiastiche, sculture mostruose, l'incantevole foresta russa innevata di Tarkovskaya… non c'è dubbio che un minimo di estro creativo abbia fatto capolino. Ma il vero problema è un altro: questo acefalo peregrinare è anche funestato dalla facilità complessiva del gioco nella sua componente action. Due sono le principali cause: la mancanza di IA dei nemici e l'esagerata distribuzione di scorte di proiettili, kit di pronto soccorso, teschi dell'energia voodoo (che alimentano le speciali armi "esoteriche"), e di tutto ciò di cui il giocatore abbisogna per andare avanti. È talmente invasiva la presenza di item e ordigni da inglobare che non ci si ferma quasi mai a ragionare sull'opportunità di usare un'arma piuttosto che un'altra per non estinguere l'arsenale. Idem per l'approccio tattico durante una battaglia o uno scontro a fuoco: si va avanti a testa bassa, sparando all'impazzata. In effetti, non siamo nemmeno sicuri di aver giudicato per bene l'IA computerizzata, vista la rapidità con cui lo schieramento avversario (che va da comuni disgraziati malavitosi in canottiera a pipistrelli infernali, da killer professionali ad abomini adiposi con le fauci piuttosto sviluppate) viene freddato. Però non ci è sfuggito, nei rari momenti in cui il nemico riesce a disimpegnarsi, il tallonamento ultra-ravvicinato che genera ridicole (e infruttuose per gli stessi nemici) rincorse con contatto epidermico. Mai visto nessuno poi in grado di cercare riparo da qualche parte durante una sparatoria. Se contiamo poi che Mike/Shadow Man è in grado di sparare a due bersagli contemporaneamente con due armi diverse…

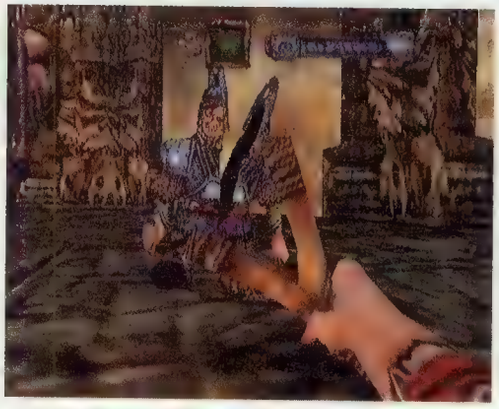
Questo non significa che **Shadow Man: 2C** non abbia motivi di interesse: la sepolcrale atmosfera generata dalle cut-scene è indubbiamente intrigante anche se la storia è meno interessante di quella del primo capitolo. L'idea dei serial killer usati come tramiti dal signore del Male per scatenare l'Armageddon era veramente accattivante. Anche qui la storia ha le sue pieghe, ma è tutto più esclusivamente "leggendario" (non come **Soul Reaver 2**, ma quasi…) e quindi più classico e consueto. Alla fine, non mancano le motivazioni per andare avanti, grazie a trama e scenario, ma non vi è dubbio che il poco movimentato impianto di gioco potrebbe far prevalere il tedio, se non siete già stati scoraggiati dalla mediocre realizzazione tecnica…

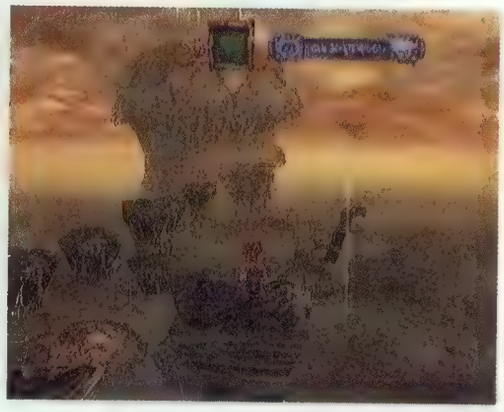
voto **6 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **IN UTERO** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Evil Twin – Cyprien's Chronicles

Dopo l'allegrone **Rayman**, il depresso Cyprien. Ubi Soft sterza verso il platform più adulto, ma non ottiene granché...





di paolocardillo

Nel ristretto ambito dei platform, dopo l'uscita di **Jak & Daxter** l'"orizzonte degli eventi" tecnici ha preso ulteriormente il largo. Ed è anche per la sfortunata vicinanza con la pubblicazione del kolossal di Naughty Dog che **Evil Twin** sembra tecnicamente così primitivo. Ma a pensarci bene sarebbe stato lo stesso anche senza l'uscita di **J&D**: in poche parole, questo gioco ha uno scrolling che equivale a una scossa di assestamento. Traballa paurosamente. Ultimamente, poche volte ci era capitato di vedere un 3D reso così pericolante da un movimento di telecamera. E questo nonostante una grafica dall'aspetto non proprio rifinito (anzi, piuttosto blocchettosa) e con una palette ristretta per esigenze sceniche, come spiegheremo tra poco.

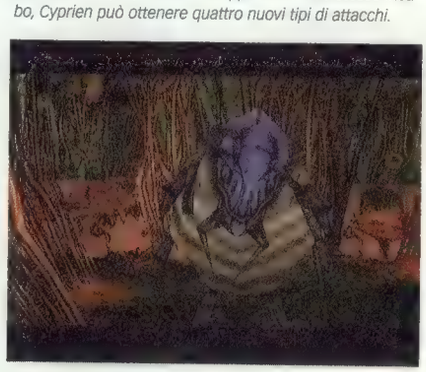
Evil Twin sembra subire le influenze dark dei film di Tim Burton, cercando di replicarne il gusto per la tristezza e la solitudine (vedi i due film di *Batman* e *Nightmare Before Christmas*) tipici del regista americano. Il gioco inizia in un orfanotrofio, in cui si festeggia il compleanno dell'irascibile Cyprien, che "casualmente" coincide con l'anniversario della morte dei suoi genitori. Tale è lo stato di rabbia e frustrazione del piccolo protagonista, che proprio durante la celebrazione un mondo parallelo origina dalla sua mente afflitta, inghiottendo gli amici che lo stavano festeggiando e finendo per risucchiare lui stesso. Frutto dell'immaginazione della piccola peste, quest'universo onirico potrebbe significare uno stato di prigionia senza fine per i suoi amici: uno di questi per esempio fluttua all'interno di una enorme bolla, con la mente ottenebrata da un perenne stato di estasi. Il tutto somiglia paurosamente all'effetto di una droga, anche se in questo caso freudiana. Solo il creatore, pur inconsapevole, di questo limbo psichico può farcela a riportare gli altri (e se stesso) "a casa", per cui ecco il moccioso lanciarsi al salvataggio: psichicamente provato sì, ma con un coraggio da leone.

Lo stile del gioco non ostenta onestamente il top del character design contemporaneo: Cyprien pare un bambolotto da mercato di massa natalizio, e sembra anche la versione di Chucky del film *La Bambola Assassina* spogliato dei suoi attributi più accattivanti. In poche parole, si regge più sul suo background che sul look conferitogli dagli sviluppatori. Gestualità e mimica facciale sono piuttosto mummificati. Il gioco in sé è uno straclassico platform, in cui il saltimbanco di turno si sottopone a sessioni di free climbing, rimbalza a destra e sinistra ed effettua trasvolate, rispondendo alle richieste che via via gli inoltrano svariati personaggi all'interno dello scenario. L'incubo è abbastanza naturalistico: uno scarafaggio vi pregherà di liberarlo dalla presenza di letali mantidi religiose, una femmina di ragno vi supplicherà di foraggiarla con delle schifosissime mosche e così via. A quel punto inizieranno le peregrinazioni e le prime scaramucce. Per attaccare gli elementi ostili avrete a disposizione una fionda con cui potrete scagliare oggetti in due configurazioni: con la visuale normale (abbandonandovi ai movimenti di telecamera predefiniti) e con la visuale in soggettiva, che vi consente il puntamento del bersaglio ma vi lascia piantati sui piedi precludendovi ogni spostamento, almeno finché non viene ripristinata la visuale normale. Raccogliendo appositi item si può riempire una barra relativa alla trasformazione in Super Cyprien (o Super Cyp), l'alter ego dell'orfanello. In effetti, ci mancava la doppia personalità e il quadro dell'insanità mentale era completo. Fameticazioni a parte, la versione anabolizzata di Cyprien può contare su attacchi più devastanti: i sassi della fionda sono diventati delle fireball e se si preme il tasto della soggettiva vengono emanate scariche elettriche letali. Ma la trasformazione nel supereroe risulta utile soprattutto per l'aspetto esplorativo. Infatti gli stacchi aerei di Super Cyp sono superiori ed esiste anche la possibilità di planare tenendo premuto il tasto di salto. Non per nulla i tratti con piattaforme piuttosto elevate sono in genere interessati dalla presenza di item per la trasformazione, giusto per non commettere il clamoroso errore di lasciarvi impantanati. Il gioco procede così, classicamente, con l'occhio che scandaglia l'architettura dello scenario per scoprire vie alternative, le classiche centinaia di item bonus da collezionare e uno scenario favolistico in cui immergersi per godersi qualche ora di sollazzo. Nulla, infatti in **Evil Twin** si può definire trascendentale, dalla struttura di gioco alla longevità, e nulla può essere particolarmente criticato. Anche la varietà stessa: ci sono dei tratti che si staccano dalla solita peregrinazione. In un'occasione, per esempio, dovrete sfruttare delle correnti ascensionali e dei mulinelli per raggiungere il sospirato traguardo. Niente che non si sia già visto, ma è comunque apprezzabile un minimo di impegno per movimentare un tipico impianto platform. Lo stesso discorso, come accennato in apertura, non si può dire per la qualità tecnica: il 3D tremolante, testimonianza di incuria o di incompetenza (gli In Utero sono praticamente dei debuttanti nell'universo consolare), potrebbe generare un po' di ritrosia negli utenti. La cosa è ancora più fastidiosa se si conta che l'utilizzo dei colori non è caleidoscopico, ma propone sempre le solite sfumature rugginose, per creare giustamente un'atmosfera un po' "depressiva". Ok, ma a questo punto la fluidità dovrebbe essere in cassaforte, e invece tentenna...

Nel complesso, **Evil Twin** non denota lacune particolarmente scandalose; è pronto a regalare un usuale divertimento piattaformico di buona durata, ma la mediocre qualità tecnica potrebbe alimentare più le perplessità che la convinzione a tirare fuori i bigliettoni dal portafoglio.

voto 6 su 10

Incontrando i propri amici intrappolati nel suo stesso incubo, Cyprien può ottenere quattro nuovi tipi di attacchi.



***Evil Twin** propone otto mondi per un totale di 76 livelli di gioco: non è male, ma bisogna fare i conti con una resa cosmetica al di sotto della media.*

Monsters Inc.

Intenzionata a non sottrarre ai propri piccoli fan l'emozione di impersonare i protagonisti della sua nuova produzione animata, Disney ne affida la trasposizione a esperti del tie-in per infanti con prevedibili risultati...

Le animazioni legate alla fasi in cui si terrorizzano i droni da addestramento denunciano una certa carenza di creatività da parte degli sviluppatori.

Nel DVD sono incluse svariate clip tratte dal lungometraggio animato - da sbloccare progredendo nel gioco - oltre a interviste ed illustrazioni.

Chi in età puerile non ha visto nelle ombre riflesse dagli oggetti presenti nella propria cameretta mostri dall'aspetto terrificante? Ci hanno sempre insegnato che tali creature erano solo il frutto della nostra fervida immaginazione, ma la verità è ben più affascinante e divertente. O almeno questo è quanto ci rivela il nuovo lungometraggio animato in computer grafica nato dall'ennesima collaborazione tra Disney e Pixar. Dopo averci raccontato le esilaranti avventure vissute dai nostri giocattoli in nostra assenza con *Toy Story*, lo studio di Peter Docter e soci ci svela cosa si nasconde dietro le ante dei nostri armadi con *Monsters Inc.*

Nella cameretta di ogni bambino, oltre l'oscurità che avvolge l'interno del proprio armadio, si nasconde l'accesso ad un mondo parallelo popolato da creature dall'aspetto bizzarro. Monster Island assomiglia in tutto e per tutto a una città umana, studiata per offrire ai suoi singolari abitanti ogni genere di comfort. Un enorme centro abitato il cui funzionamento richiede un notevole consumo di energia che i mostri ricavano tramite un procedimento piuttosto impegnativo. Ogni notte squadre di esperti "spaventatori" devono intrufolarsi nelle camerette dei bambini per incamerare le grida di orrore dei loro occupanti in appositi contenitori. Compito per il quale si trovano difficilmente volontari, a causa di una credenza diffusa secondo la quale gli esseri umani sono letali al solo contatto. Per questo motivo i migliori tra i team dedicati al recupero delle grida sono considerati alla stregua di eroi. Con migliaia di missioni felicemente concluse, l'irsuto gigante blu James P. Sullivan ed il suo monoculare assistente Mike Wazoski sono il punto di riferimento di tutti gli spaventatori ed aspiranti tali della Monsters Incorporated. Almeno fino a quando per una tragica casualità non provocano l'ingresso di una piccola umana di due anni e mezzo a Monster Island, scatenando il panico generale.

Da un simile brillante sceneggiatura si potevano trarre svariati concept, non forzatamente dedicati alla produzione videoludica infantile. I soggetti dei film di Pixar del resto sono sempre caratterizzati da un tipo di ironia tutt'altro che puerile, peculiarità che in *Monsters Inc* appare per altro nettamente più marcata. Sfortunatamente Disney Interactive ha sempre privilegiato il pubblico più giovane nelle sue scelte commerciali, di conseguenza l'incarnazione videoludica di Monsters Inc. non sarà un'insolita simulazione manageriale o un'avvincente avventura, bensì l'ennesimo clone mariesco. Poco dell'impianto di gioco ideato dai canadesi A2M (**Jersey Devil**, **Bug & Taz**, **The Grinch**) si allontana dai classici dogmi del platform poligonale. Incarnando a scelta Sully o Mike, bisogna ottenere il diploma di esperti spaventatori superando tre aree di addestramento (urbana, desertica e artica) suddivise in dodici livelli di gioco. Dotati delle classiche azioni da protagonisti di platform 3D, quali doppio salto e sederata, i nostri due eroi devono affrontare enigmi ed avversari (concettualmente fantasiosi ma poco impegnativi) per poter recuperare il numero di grida necessarie per completare ogni livello. Operazione che viene eseguita terrorizzando bambini robotici da addestramento (i "Nervi"), il cui colore indica quanti barattoli di Melma Primordiale sparsi nello stage bisogna raccogliere prima di poterli affrontare. L'unico barlume di originalità di una struttura di gioco noiosamente banale è rappresentato dal sistema con cui si spaventano i Nervi, chiaramente ispirato dai giochi musicali nipponici. Premendo rapidamente i pulsanti mostrati sullo schermo si eseguono una serie di smorfie che incrementano l'indicatore di paura del drone bersaglio fino a costringerlo ad emettere l'agognato grido.

Con l'eccezione di un apprezzabile accompagnamento musicale jazz e alcune chicche cosmetiche (quali l'increspatura dell'acqua e la rappresentazione realistica delle ombre), anche l'esecuzione tecnica non si discosta molto dalla media dei titoli dedicati al pubblico più giovane. Una superficialità realizzativa di chi sa che deve affrontare il giudizio critico di una persona ancora immatura. Alla luce di tutto questo, **Monsters Inc.** ci è parso un titolo adatto unicamente ai fan più giovani di Pixar e Disney: i pargoli avranno una chance di impersonare i "mostruosi" James e Mike, che a breve distanza potranno idolatrare anche al cinema.

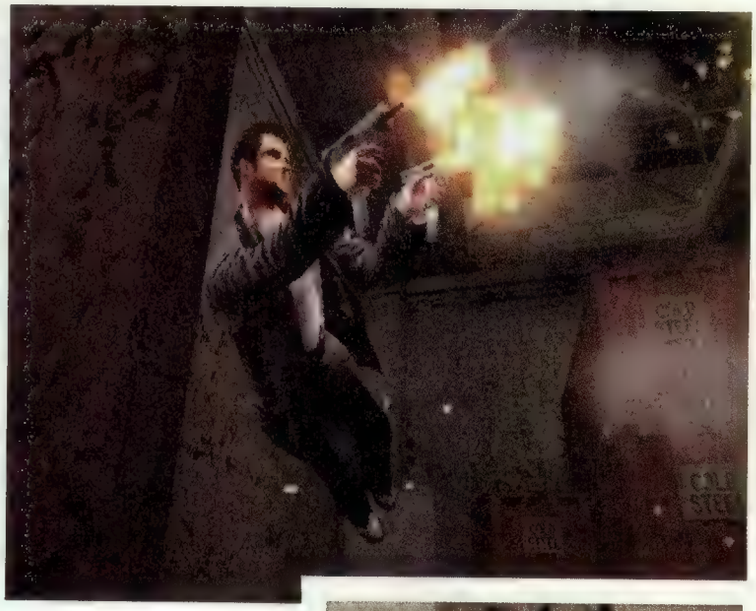
voto 5 su 10

di paolo**cardillo**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ROCKSTAR GAMES** SVILUPPATORE **REMEDY ENTERTAINMENT** GENERE **ACTION/ADVENTURE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTI-

Max Payne

I più rimarchevoli hit per personal computer raramente riescono a lasciare il segno nelle loro eventuali conversioni su console. **Max Payne** è l'ennesima dimostrazione di questo avvilente teorema.



di giuseppe **de riso**

"*Qui la legge finisce, e comincio io*". Quest'affermazione declamata da Stallone nel film *Cobra* confessa uno spirito anarchico che ben si presta a cogliere l'essenza dall'atteggiamento di Max Payne, zelante poliziotto impegnato con eccezionali risultati contro la criminalità organizzata. Nel gioco che porta il suo nome vengono narrate le vicende legate al periodo più tormentato della sua esistenza. Gli avvenimenti hanno origine con il coinvolgimento involontario del protagonista in un intrigo dischiusosi il giorno funesto in cui la moglie e la figlia ancora in fasce hanno incontrato la morte per mano di brutali assassini. Da quel momento in poi il giocatore verrà invitato a vivere sulla propria pelle le sciocanti vicende cagionate dall'amaro evento.

Per rendere l'idea di che tipo di gioco sia **Max Payne**, basta immaginare Lara Croft al maschile impegnata a ispezionare edifici e costruzioni di New York, fucile a pompa alla mano, per ripulirli dalla mafia locale e sbrogliare i retroscena di una losca faccenda tra boss della malavita, droga e prostitute. Un'impresa di pulizia vivente in grado di immergere in un bagno di sangue le strade newyorkesi, in particolare quelle che attraversano gli squallidi bassifondi del New Jersey. Il titolo Rockstar/Take 2 ricorda in maniera impressionante **Duke Nukem: Total Meltdown**, del quale rappresenta a livello strutturale una copia quasi spudorata, con qualche ammiccamento a **Syphon Filter**. **Max Payne** fa del massacro senza ritegno il piatto forte dell'esperienza ludica, nobilitato dalla tessitura di una trama da film poliziesco di serie B. Già dal principio il feeling cinematografico di questa realizzazione divampa sullo schermo, scaraventando il giocatore nel bel mezzo di un flashback dalla forte carica drammatica, resa più acuta dall'impiego di espedienti di chiara derivazione cinematografica, cui fa seguito una traversia (il cuore del gioco) dove violenza, azione e gore spadroneggiano. Nonostante le lusinghiere premesse però, vi sono ben pochi motivi per sfregarsi le mani...

Max può utilizzare a proprio vantaggio le molteplici armi che gli capiteranno sottomano, o per mezzo dell'abbattimento di un nemico o frugando all'interno di armadi e simili. Non c'è limite agli strumenti di morte che è possibile portare con sé (pistole, fucili, granate, etc.), per cui non sarà necessario pianificare con particolare accortezza il loro impiego o quello delle munizioni (reperibili in gran quantità), consentendo di abbandonarsi alla carneficina più sfrenata, con un occhio allo stato di salute. Nemmeno i vari "obiettivi" da portare a compimento richiedono peculiari elucubrazioni, relegando il gioco di prepotenza nei domini dello sparatutto in terza persona. Ciò potrebbe rappresentare di per sé una caratteristica positiva, ma di converso il tutto cozza con l'indolenza degli sviluppatori in fase di design. Max ha un set limitato di azioni attuabili, quasi tutte asservite unicamente al fine di una più sapiente riuscita nelle sparatorie in cui sarà trascinato. Facilmente pronosticabili le conseguenze di una scelta di tale sorta: ambienti e situazioni di gioco primitive. Il ritmo serrato dell'azione non riesce a scacciare la noia in agguato, pronta a far piombare nell'apatia il giocatore. Il nostro operato scorre segnato da una sensazione di diffusa e permanente monotonia, in un susseguirsi di banalità scandite dall'estrema ripetitività in cui il gioco si trascina stancamente. Max scende le scale, si sbarazza dei due nemici che confabulavano tra loro, attraversa il corridoio, libera le stanze dalla presenza della feccia umana che le infestava e via verso il prossimo corridoio per arrischiarsi nelle identiche mirabolanti avventure. *Yawn.* Mancanza di fantasia e adozione di situazioni stereotipate estinguono sul nascere i bagliori emessi da piccoli focolai creativi. Sporadicamente qualche audace variazione sul tema cercherà di mescolare le carte in tavola: un paio di esempi sono costituiti dal recupero dell'esplosivo per far saltare la porta che ci sbarra il cammino oppure dalla ricerca del codice per aprirne un'altra. Max ostenta le proprie doti atletiche rotolando con capriole laterali per mezzo delle

L'alto indice di violenza e gore rende l'esperienza di gioco consigliabile agli stomaci forti.

Le funamboliche acrobazie di Max strizzano l'occhio ai film d'azione hollywoodiani.

quali schivare i proiettili che gli vengono indirizzati contro, ingrediente che contribuisce ad accrescere il dinamismo visivo. A parte questo, il resto non brilla per meriti degni di nota, anzi appare decisamente sottotono se confrontato con molte produzioni odierne. I movimenti attuabili sono decisamente esigui, insieme a quelli dei nostri oppositori che non sanno ricorrere che a ritirate momentanee al riparo di uno scudo di cemento. Un po' d'impegno in più per sofisticare la loro IA e le possibilità di reazione avrebbe reso le colluttazioni decisamente più stimolanti. Davvero originale, invece, una facoltà di cui è capace il nostro agente speciale, denominata "Bullet Time", durante la quale il moto di tutti gli elementi su schermo viene rallentato, concedendo a Max di colpire con più calma e precisione. La peculiare gestione di quest'abilità è davvero apprezzabile: il motion blur invade lo schermo, e l'audio diventa più soffuso, marcato dal battito del cuore di Payne, caricando la scena con una notevole dose di pathos.

I problemi di **Max Payne** non si limitano ad aspetti del reparto creativo, ma traggono linfa vitale anche dalla realizzazione tecnica del prodotto. Il frame rate è decisamente inaccettabile per gli standard attuali, rimarcando le misere performance del motore grafico. L'azione procede con un aggiornamento dell'immagine incerto e claudicante, per rasentare l'indecenza durante i concitati scontri a fuoco. In queste circostanze, l'estrema confusione risultante dalla precarietà dell'engine poligonale rende utopistico impostare una strategia di un certo spessore, costringendo il giocatore a gettarsi a testa bassa nella mischia e ad incrociare le dita, avvalendosi di tanto in tanto di qualche muro o capriola per limitare i danni. Eccessivamente fortuito e poco gratificante. Le texture sono scialbe, dai colori smorti e con una definizione che a stento può essere considerata sufficiente. Gli eventi si snodano all'interno di comunissimi hotel in malora, metropolitane grigie e desolate, grattacieli tutti cemento e corridoi e via discorrendo, il che testimonia la carenza cronica di inventiva ed amplifica gli effetti negativi della mancanza di quel tocco in più capace di fare la differenza. I caricamenti sono estenuanti e spezzano il ritmo con inopportuna e immotivata frequenza. Ogni qual volta il nostro eroe entra in contatto con oggetti e personaggi rilevanti per l'evoluzione dei fatti, è necessario attendere che la console acceda ai dati del DVD affinché l'ennesima sequenza informativa abbia luogo. Ad ogni trapasso del protagonista, inoltre, si è costretti a sorbirsi di nuovo il caricamento della medesima locazione in cui ci si trova. Irritante.

Dal punto di vista qualitativo, le animazioni si barcamenano tra alti e bassi. Decisamente positive quelle seguenti all'impatto con un proiettile fatale, che esaltano la sensazione d'urto per mezzo di un sobbalzo all'indietro durante il quale i malavitosi dimenano braccia e gambe contorcendo il tronco in una smorfia di dolore estremo. Al fine di spettacolarizzare i decessi, è stata impiegata una tecnica cinematografica che riporta alla mente quella del film *The Matrix*, resa per mezzo di una telecamera che si focalizza sulla vittima, roteando vorticosamente in netto contrasto al movimento in slow-motion dello sfortunato soggetto di questa ripresa ad effetto. Sicuramente da vedere.

Tempo di tirare le somme. Il titolo prodotto da Rockstar Games si congeda dal test lasciando decisamente con l'amaro in bocca. La pigrizia che si ravvisa tanto in ambito tecnico quanto in quello creativo, penalizza con una conversione brulla oltre misura ciò che di buono le peripezie di Max avrebbero potuto offrire. Banale e ripetitivo sono i primi termini che vengono in mente, nonostante il gioco sia essenzialmente uno shooter frenetico ed eccessivo. Consigliato a chi è alla ricerca di qualche ora (circa 15) all'insegna del blastaggio nell'accezione quasi primordiale del termine, senza rivendicare situazioni inedite o forti emozioni.

voto 6 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **NANA-ON-SHA** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Parappa The Rapper 2

Perso da tempo il dominio di un genere videoludico che loro stessi hanno contribuito a creare, i Nana-on-sha cercano di ritrovare la popolarità perduta grazie al loro rapper canino.

La schermata di accesso agli stage è rappresentata da una città che si espande con il progredire nel gioco. Da notare che la posizione del Sole dipende dall'ora segnata dall'orologio interno di PS2.

di diego**cortese**

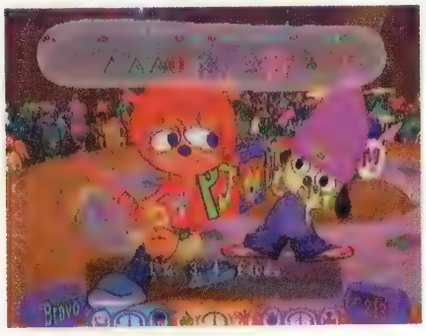
Nel 1996 con **Parappa The Rapper** Masaya Matsuura sconvolse un sempre più assopito mondo videoludico dimostrando le potenzialità ricreative ed economiche dei giochi musicali, regalando nel contempo a Sony un personaggio carismatico da contrapporre alle mascotte delle case concorrenti. A cinque anni di distanza, complice una vasta operazione di merchandising e la produzione di una serie animata (realizzata da Production I.G.) in onda in Giappone dallo scorso aprile, il fascino di Parappa presso il pubblico nipponico è rimasto intatto, se non addirittura incrementato. Peccato che altrettanto non si possa dire di freschezza, spessore e originalità della sua incarnazione digitale più recente…

Il concetto di gioco su cui si basa **Parappa The Rapper 2** è il medesimo del suo predecessore che, in quanto capostipite del genere, è a sua volta molto simile alla maggior parte dei rhythm game presenti sul mercato. Compito del giocatore è infatti quello di premere una sequenza di pulsanti del pad indicata sullo schermo. Ad ogni tasto pigiato corrisponde un campionamento vocale di Parappa, il quale se eseguito a ritmo con la musica permette al pulcioso rapper di completare la propria canzone. Se si esclude il ritorno ad un'interfaccia che si sostituisce a quella del maestro che si deve imitare, dopo quella "a scorrere" impiegata in **Um Jammer Lammy**, nulla nella meccanica è stato variato, sebbene i margini di sviluppo non manchino. In particolar modo lascia delusi l'assenza di combinazioni di pulsanti da premere contemporaneamente (a differenza dei **Bemani** di Konami, ma anche di **Vib Ribbon** dello stesso Matsuura), aspetto che limita il livello di complessità che può assumere l'esecuzione di un brano. Una mancanza ovviata nel primo **Parappa The Rapper** con sequenze intricate di comandi unite a brani dai ritmi sostenuti. Forse temendo di non incontrare i gusti dei nuovi piccoli fan di Parappa, aggiuntisi con la trasmissione della serie animata, in questo suo sequel i suddetti accorgimenti sono stati smorzati con i risultati che potete immaginare.

Parappa The Rapper 2 è facile, molto più delle precedenti produzioni di Nana-on-sha ed infinitamente di più rispetto ad un qualsiasi titolo della serie **Bemani**. Seguire le file di tasti indicati sullo schermo non richiede nessuno sforzo ai muscoli delle dita o al sistema nervoso; anche perché per evitare i problemi d'inaccuratezza del precedente episodio il margine d'errore concesso al giocatore è stato eccessivamente incrementato. Difetto aggravato dalla presenza di un'opzione per la regolazione del livello di difficoltà che ne determina l'incremento automatico ogni volta che si completa il gioco. In pratica, per poter affrontare sequenze di pulsanti che risultino sufficientemente impegnative da non provocare sbadigli ad ogni strofa si è costretti a terminare gli otto livelli disponibili almeno due, se non tre volte. Se appartenete quindi a quel genere di giocatore che considera completato un gioco una volta vista la sequenza finale abbandonate pure la lettura di quest'articolo e cambiate pagina…

Se state proseguendo significa che non vi limitate a risolvere semplicemente i vostri giochi, ma desiderate ammortizzare completamente i cinquanta e passa €uro che avete speso per acquistarli. In questo caso se avete molta pazienza, e intendiamo proprio molta, potreste scoprire un lato di **Parappa The Rapper 2** che permetterà di esprimere la vostra creatività musicale. Si chiama improvvisazione e si traduce in termini di gioco nella possibilità di aggiungere a piacimento campionamenti alle liriche originali della canzone. Be', "a piacimento" forse è un po' inesatto: diciamo che si possono riempire gli spazi tra una parola e l'altra ripetendo l'ultima fino a quando è possibile. Se volete cercare di dare un minimo di senso al testo che state creando, inclinando la croce digitale verso sinistra potete obbligare Parappa a ripetere solo la prima parola associata al pulsante che si preme e non semplicemente quella precedente. A questo punto vi chiederete: dato che ci si limita a ripetere l'ultima parola prima della successiva, cosa ci impedisce di limitarci a premere i tasti rapidamente come avveniva nei due prequel? A disincentivare gli smanettoni ci ha pensato Matsuura-san, forse pentito dell'eccessiva semplificazione del gioco, rendendo estremamente difficile guadagnare i punti (ed ottenere un giudizio superiore al Bravo) senza un minimo di sensibilità musicale. Quindi preparatevi all'idea di affrontare lunghe sessioni di prova cercando di memorizzare quali aggiunte giovino al proprio punteggio e quali siano giudicate negativamente. Valutazione parzialmente facilitata,

L'accesso ad ogni livello è preceduto da una fastidiosa fase di allenamento in cui si deve dimostrare di saper completare una sequenza "tipo" della canzone che segue, ripetendola per 10 volte. E' comunque possibile liberarsi dell'insopportabile Box Boy premendo il pulsante ST appena questo compare.



Il colore del berretto di Parappa indica il livello di difficoltà a cui si sta giocando. Il rosso corrisponde a quello iniziale, il blu al secondo, il viola al terzo ed il giallo al quarto.

una volta risolto il gioco, da tre indicatori chiamati Improve Meters. Posti nella parte bassa dello schermo, si dividono in aderenza al testo, originalità e vigore della performance. Le lancette degli strumenti si inclinano in direzione dei volti dei maestri il cui stile si avvicina a quello della vostra interpretazione. Ad esempio se viene indicato Chop Chop Master Onion, maestro di arti marziali e quindi legato alle tradizioni, significa che mancate di originalità.

Oltre che eccessivamente semplice, **Parappa The Rapper 2** si dimostra anche poco generoso in quanto a modalità aggiuntive. In aggiunta agli otto livelli di gioco sono disponibili un bonus stage che compare di tanto in tanto ed una modalità di sfida. Il primo costituisce un passatempo piuttosto banale e noioso, mentre il secondo è un goffo tentativo di trasformare **Parappa** in un'esperienza multigiocatore. Goffo perché si basa solo su alcune battute dei brani e non sull'intera lirica: un paio di frasi ripetute in continuazione sulle quali i due avversari devono rappare cercando di ottenere il punteggio migliore. Come nel caso della modalità principale, è concesso improvvisare, pratica però che si rivela poco utile ai fini della votazione finale per i suddetti motivi. Del resto la stessa CPU, quando si sostituisce al secondo giocatore, dimostra spesso di avere seri problemi con l'improvvisazione, venendo facilmente sconfitta anche al quarto livello di difficoltà a causa dei suoi continui e fallimentari tentativi di arricchire la sequenza predeterminata di pulsanti.

Nonostante il passaggio ad una nuova generazione di console, dal punto di vista audiovisivo **Parappa The Rapper 2** non si discosta moltissimo dai suoi due predecessori. Rodney Greenblatt si è dimostrato per l'ennesima volta un caratterizzatore eccentrico ed estroso, capace di creare personaggi esilaranti e dal look estremamente colorato. La tecnica impiegata per portare su schermo le creature di Greenblatt è sempre quella di rappresentarli privi di spessore all'interno di ambientazioni tridimensionali. Rispetto al passato è evidente un maggiore sforzo dal punto di vista cromatico e degli effetti speciali, effetti che donano al gioco l'aspetto di un cartone animato in 3D. Nulla di rivoluzionario comunque, e ben al di sotto di quanto si sarebbe potuto ottenere facendo uso di tecniche di cel shading. La storia narrata dalle scene di intermezzo in tempo reale che intercorrono tra i livelli di gioco, per quanto un po' infantile, non manca di generare momenti di ilarità. Meno divertenti ed ispirati, invece, i brani musicali, assolutamente lontani dal livello qualitativo dimostrato dalla colonna sonora del primo **Parappa** e di **Um Jammer Lammy**.

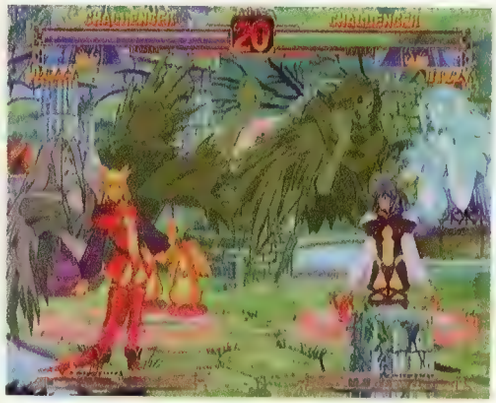
E' triste ammetterlo, ma anche Nana-on-sha, in passato additata come software house coraggiosa e originale, inizia a soffrire di problemi di obsolescenza e massificazione. **Parappa The Rapper 2** non offre nulla che non si sia già visto in passato, sia cosmeticamente che strutturalmente. Una ripetitività che avremmo potuto perdonare se il gioco si fosse dimostrato almeno longevo ed impegnativo, come nel caso dei rhythm game Konami, e non un titolo che rivela tutto di sé dopo appena un'ora di gioco. Un'esperienza divertente, ma di durata decisamente troppo breve per investirci del denaro, a meno che non cerchiate un giochino colorato ed innocuo con cui intrattenere i vostri pargoletti.

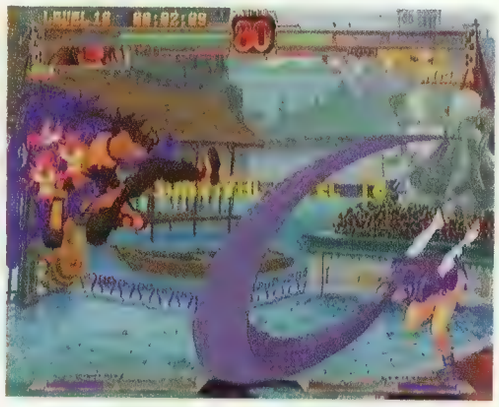
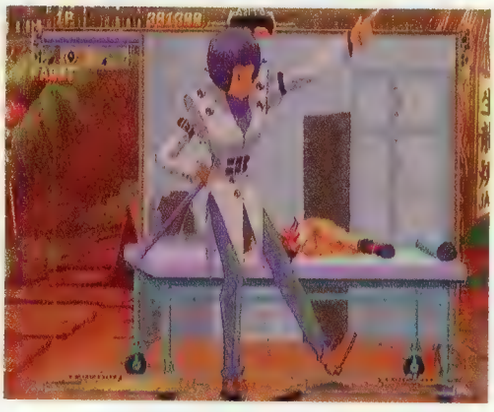
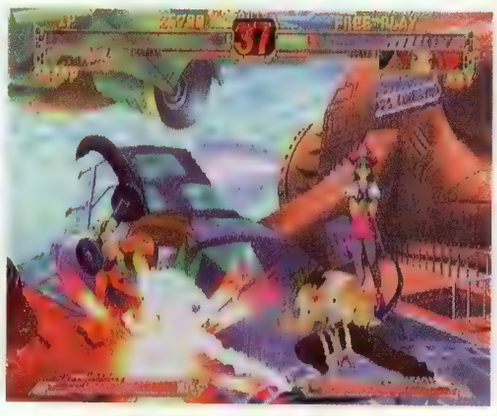
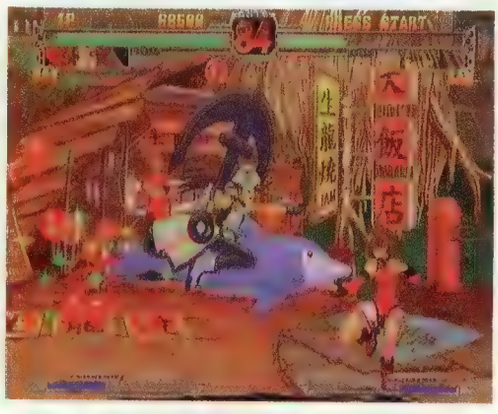
voto **5 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **VIRGIN** SVILUPPATORE **ARC SYSTEM WORKS** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Guilty Gear X

Finalmente un picchiaduro 2D apprezzabile anche se privo di scene d'intermezzo, filmati, gadget e personaggi extra...

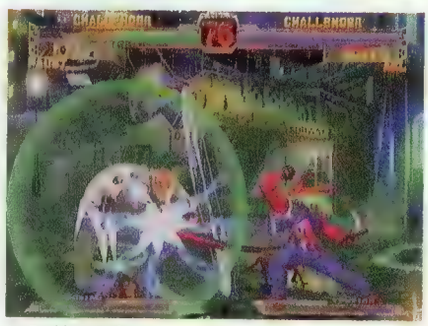


di diegocortese

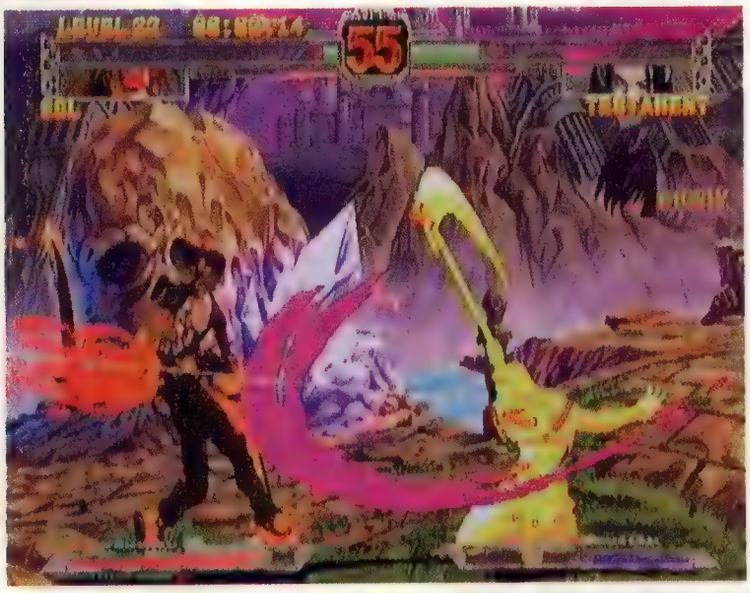
Nella fase di creazione di un videogioco gli sviluppatori giapponesi hanno sempre attribuito molta importanza alla rappresentazione dei personaggi. Una tendenza alimentata dal desiderio di ottenere guadagni aggiuntivi dal merchandising e dalla consapevolezza del potere attrattivo che una caratterizzazione grafica curata ha sul pubblico nipponico (e non solo). Forse nel tentativo di coprire la stagnazione concettuale che l'ha da sempre caratterizzato, il picchiaduro a incontri è il genere da cui più facilmente sono nati personaggi estremamente popolar: basta entrare in un qualunque negozio specializzato in materiale d'animazione giapponese per scoprire svariati manga e anime aventi come protagonisti Terry Bogard, Chun Li e compagni. **Guilty Gear X** non sfugge a questa regola, offrendo un cast di combattenti che testimonia un attento lavoro di caratterizzazione da parte dell'autore (e ideatore del gioco) Daisuke Ishiwatari. I 16 protagonisti sono stati ideati con la chiara intenzione di accontentare i gusti estetici degli appassionati di picchiaduro giapponesi: il cast, assai variegato, comprende eroi tenebrosi, affascinanti donzelle, esseri inquietanti e ridicole macchiette. Ce n'è per tutti i gusti quindi, purché siano compatibili con quelli nipponici. Mentre ad un fruitore abituale di manga lo stile di Ishiwatari può apparire insolito e intrigante, agli occhi di un utente comune o di un giocatore tradizionalista rischia di sembrare l'ennesima incomprensibile bizzarria giapponese. Che il frutto dell'estro del character designer piaccia oppure meno, non si può negare che il tutto sia stato materializzato all'interno del gioco in modo grandioso; anziché trovarsi di fronte alle solite costruzioni con i Lego proposte recentemente da Capcom, il giocatore ha a disposizione sprite estremamente dettagliati e dai contorni perfettamente definiti. Proprietà esaltate dalla presenza di un generoso numero di fotogrammi d'intercalazione che, a parte qualche rara incertezza, dona ai movimenti dei personaggi una fluidità molto vicina a quella di **Street Fighter III** o **Garou**. Al fine di creare un degno palcoscenico alle creazioni di Ishiwatari, gli artisti di Arc System Works si sono impegnati per creare fondali pregevoli sia nella fantasia dei soggetti che nella realizzazione grafica. A coronamento di tutto ciò vi è un elevato impiego di effetti speciali, che dona un forte contributo spettacolare all'azione di gioco. Forse anche troppo: il calendoscopico gioco di luci, fiamme, saette e sangue a volte è talmente esagerato da coprire i movimenti dei personaggi, rendendo difficile capire se i colpi siano andati a segno o meno. Ben più fastidiosi sono i tempi di caricamento che tale meraviglia cosmetica bidimensionale ha richiesto: abituati ai passaggi istantanei tra gli stage delle ultime conversioni Capcom, attendere sette secondi perché appaia il livello seguente è eccessivo quanto irritante. Ai difetti originali del gioco si aggiungono quelli tipici degli adattamenti PAL dei giochi 2D, consistenti in un leggero calo della velocità e nella presenza delle classiche bande nere. Le qualità artistiche di **Guilty Gear X** si estendono anche alla colonna sonora, composta interamente da elettrizzanti brani rock. Esaltato dall'interpretazione mediante veri strumenti musicali, il lavoro dell'onnipresente ed eclettico Daisuke Ishiwatari è più che ammirevole e perfettamente adeguato al ritmo frenetico del gioco. Unica nota stonata della componente audio è la qualità degli effetti sonori e dei campionamenti vocali, assai meno pulita di quanto ci si potrebbe aspettare da un picchiaduro di recente produzione.

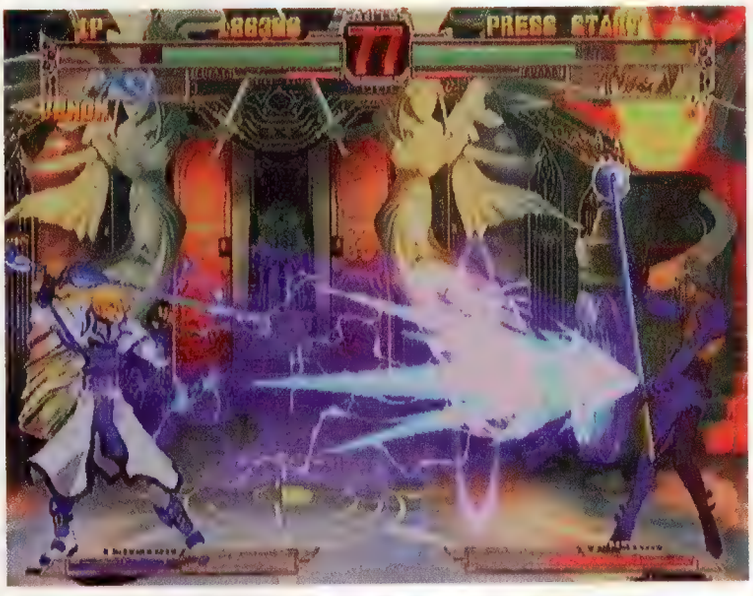
Visto l'impegno profuso nel rendere il titolo attraente agli otaku nipponici, sarebbe stato lecito aspettarsi, per contro, un impianto di gioco realizzato con approssimazione. Fortunatamente il gruppo di sviluppatori scelto da Arc System Works, noto con il nome di Neo Blood, non è affatto composto da sprovveduti, come già dimostrato

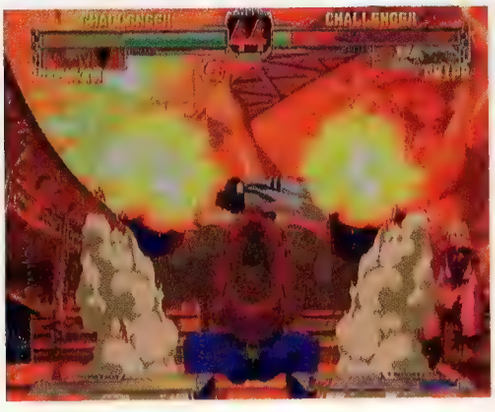


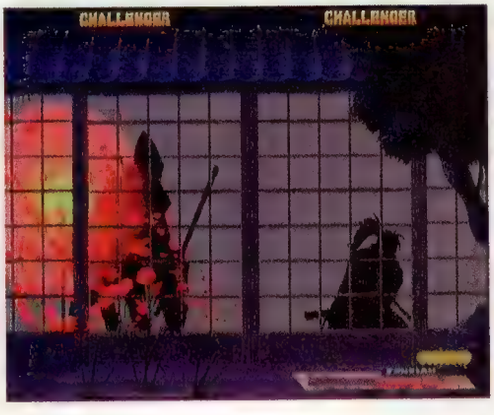
La Faultless Defence permette, sacrificando una parte della barra delle Super, di ridurre fortemente il danno inflitto dalle mosse speciali avversarie.

Le Instant Kill sono le tecniche che offrono i migliori esempi di creatività da parte degli artisti di Neo Blood.





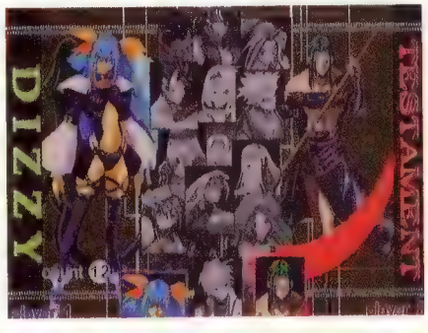




dal prequel del gioco. Fondamentalmente **Guilty Gear X** può essere descritto come una via di mezzo tra la caotica e smanettona serie **Versus** ed il tecnico e impegnativo **Street Fighter** (rimanendo in ambito capcomiano). La facilità con cui si realizzano combo e tecniche speciali, il maggiore contributo che danno i colpi inferti rispetto a quelli parati nel riempire la barra delle super e l'inserimento di un sistema di penalizzazione dei comportamenti inerti, denotano l'intenzione di incentivare le strategie di gioco più aggressive e istintive. Nel contempo la presenza di un elevato numero di mosse speciali, quali counter o parate particolari, contribuisce a creare un livello di tecnicità sufficientemente elevato da soddisfare anche i palati più esigenti. Meritano menzione in questo contesto la Roman Cancel, il cui effetto di facilitare l'esecuzione delle combo ci è parso meno efficace del previsto, e la ridimensionata Instant Kill: la famigerata mossa grazie alla quale uccidere l'avversario con un colpo è ora parabile e provoca "solo" la perdita di un round (se sbagliata causa la scomparsa della barra delle super con tutte le limitazioni che ne conseguono). Insomma **Guilty Gear X** mette rapidamente a proprio agio l'utente grazie ad un sistema di gioco istintivo, offrendogli nel contempo uno spessore adeguato a calamitarne l'interesse per diverso tempo. I personaggi controllati dalla CPU si rivelano degni avversari anche ai livelli medi di difficoltà, senza che il tutto sconfini nella frustrazione come nel primo **Guilty Gear**. Peccato che al termine dei dieci incontri che compongono l'Arcade Mode ci attendano solo i titoli di coda…

L'unico aspetto poco convincente del gioco è dato dalla struttura dalla modalità principale di gioco, i cui elementi narrativi sono praticamente inesistenti. Ad eccezione delle sterili battute pronunciate dai personaggi al termine degli incontri, non vi sono indizi circa l'evoluzione della storia descritta nel prologo e soprattutto non vi sono sequenze finali (a parte un'immagine striminzita): una scelta bizzarra se si considera l'impegno nella realizzazione dei personaggi (scelta corretta solo nella versione **Plus**, esclusiva per il mercato giapponese). Deludenti anche le modalità di gioco alternative che non vanno oltre la possibilità di registrare gli incontri su memory card, un Training Mode, un Versus Mode e un Survival. Quest'ultimo si differenzia dalle classiche gare di sopravvivenza presenti nei picchiaduro per l'obiettivo da raggiungere: non si tratta infatti dell'eliminazione di una determinata quantità di avversari, bensì dell'accumulo di livelli di esperienza elargiti dopo un certo numero di colpi messi a segno. Raggiunto il centesimo livello si sblocca il Guilty Gear Mode, una modalità in cui alcune regole e personaggi del gioco originale sono state modificate al fine di renderlo ancora più convulso e dinamico. La mancanza di un adeguato numero di extra e la quantità ridotta di personaggi disponibili, soprattutto se paragonata agli impressionati schieramenti di **KoF** o **Capcom vs SNK**, costituiscono un serio limite per la longevità di **Guilty Gear X**, in particolar modo per i giocatori più "superficiali". Chi è poco interessato a sviscerare il complesso sistema d gioco rischia di rimanere insoddisfatto. In questo caso potrebbe valere la pena spendere qualche €uro in più e procurarsi la versione d'importazione giapponese. Ad ogni modo, nell'ambito dei picchiaduro 2D di tipo tradizionale **Guilty Gear X** spicca per una notevole completezza del comparto cosmetico/strutturale, lasciando delusi solo per l'inadeguatezza del numero di modalità extra. Se avete ancora spazio nella vostra collezione di videogiochi per un ennesimo clone di **Street Fighter** e amate lo stile anime l'acquisto è senza dubbio consigliato.

voto 7 su 10

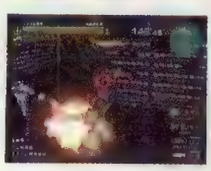


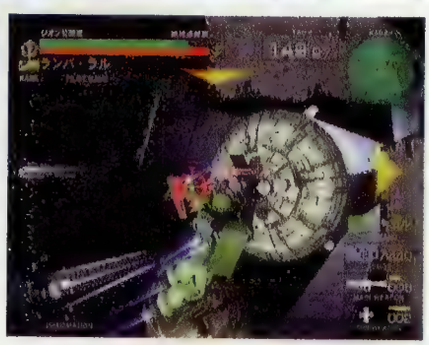
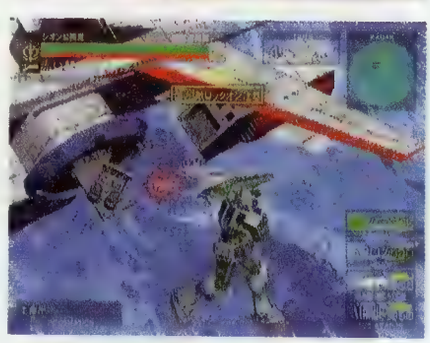
Il metodo più rapido per sbloccare Testament e Dizzy in modo permanente, senza dover inserire ogni volta il codice segreto, consiste nel raggiungere il trentesimo livello del Survival Mode.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANDAI** SVILUPPATORE **CAPCOM** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM/HDD** MULTIPLAYER **2 SPLIT SCREEN 2-4 ONLINE**

Mobile Suit Gundam Federation vs Zeon EX

Ogni volta che Bandai ha sprecato una licenza di Gundam affidandosi a poco esperti team interni, ci si è sempre chiesti come avrebbe potuto essere un gioco sul mobile suit bianco affidato a sviluppatori competenti. Ecco la risposta...



Un Gundam con le livree Zeon pilotato da Char? Ebbene sì, una volta completato il gioco con entrambe le fazioni è possibile selezionare un mobile suit indipendentemente dal suo esercito di appartenenza.

di diegocortese

Mobile Suit Gundam è probabilmente la saga che ha generato il maggior numero di trasposizioni videoludiche: dall'inizio degli anni '80 fino ad oggi non si contano le simulazioni strategiche, gli sparatutto, i simulatori e i picchiaduro dedicati al complesso mondo nato dalla mente di Yoshiyuki Tomino. Una collezione di titoli decisamente vasta, ma penalizzata da strategie di marketing speculative, che ha reso solo una piccola parte di essa degna di rientrare nella definizione di videogioco. Per quanto negli ultimi anni le politiche commerciali di Bandai si siano indirizzate verso una maggiore qualità dei propri prodotti, la speranza di vedere molti titoli affidati a blasonate software house esterne non ha mai abbandonato i fan del mobile suit bianco. Il sogno si è concretizzato lo scorso anno quando Bandai ha annunciato di aver commissionato a Capcom la realizzazione di un coin-op su hardware Naomi ispirato alla mai dimenticata prima serie di Gundam. Dopo aver guadagnato una notevole popolarità nelle sale giochi orientali, una versione migliorata del titolo è stata convertita su PS2 vendendo nelle prime settimane di uscita in Giappone oltre 600.000 copie.

La ragione del notevole successo nipponico di **Federation vs Zeon EX** è semplice: Capcom ha realizzato un impianto di gioco dalle spiccate doti multiplayer che rievoca fedelmente le battaglie tra mobile suit del mondo di Gundam. In pratica quanto ottenuto dai creativi della casa di Osaka è descrivibile come uno sparatutto in cui due squadre (composte da due membri ciascuna) cercano di ottenere la vittoria sugli avversari continuando ad abbattere i loro mech, fino a quando terminano le risorse per rigenerarne di nuovi. Risorse indicate da una barra comune ai due componenti del team, che decrementa di una quantità pari al valore dell'unità perduta. L'adozione della Senryoku Gauge (Indicatore del Potere Offensivo) in sostituzione delle classiche "vite", oltre ad incentivare il gioco di squadra, alimenta nel giocatore la sensazione di trovarsi nel mezzo di una battaglia di vaste proporzioni e soprattutto funge da elemento di bilanciamento tra i mobile suit selezionabili. Proprietà che ha permesso a Capcom di realizzare i 18 mech contenuti nel gioco, rimanendo il più possibile fedele alla serie animata.

Rispetto al coin-op, che consente di mettere in rete fino a quattro cabinati, la versione PS2 di **Federation vs Zeon EX** presenta alcune limitazioni e differenze nelle modalità di gioco disponibili. Non volendo sfruttare per motivi ignoti l'interfaccia i.Link di PS2, Capcom ha optato per realizzare un Arcade Mode limitato ad un solo giocatore: non sarebbe stato infatti possibile inserire tutti gli elementi della versione da sala impiegando il solo split-screen. Esclusa questa limitazione, la modalità Arcade rispecchia fedelmente quella della controparte a gettoni. Una volta inserito il proprio nome, selezionata la fazione di appartenenza e i mobile suit desiderati (uno per i combattimenti a terra e uno per lo spazio), il giocatore deve affrontare uno dei quattro percorsi disponibili (composti da 13 stage) in cui sono distribuite le ben 23 missioni contenute nel gioco. Mentre la prima sequenza ripercorre cronologicamente gli eventi più importanti della serie animata, le altre non seguono nessun ordine particolare ma comprendono scenari mai trattati in un gioco di Gundam quali l'isola di Kukulas Doan o la task force navale della federazione. Ogni ambientazione vanta dimensioni considerevoli unite a piani di gioco multipli (anche sommersi) e diversi ostacoli dietro cui proteggersi. In certi casi sono presenti unità di piccole o grandi dimensioni, quali caccia, navi spaziali o mobile armour, che supportano il giocatore oppure, caso molto più frequente, i suoi avversari. Alcuni mezzi, una volta abbattuti, possono essere utilizzati nel Versus Mode, aggiunta esclusiva della versione casalinga che funge da incentivo ad esplorare attentamente ogni stage del gioco con ovvio beneficio della longevità. Mentre il giocatore è costretto a mantenere i mezzi selezionati fino al termine del percorso, a meno di non venir sconfitto, i Mobile Suit del proprio gregario e quelli della squadra avversaria cambiano ogni volta che vengono abbattuti, secondo una sequenza studiata per non rendere troppo monotoni i combattimenti.

Se si escludono i Mobile Armour segreti, il cui sistema di controllo approssimativo denuncia una trasformazione in mezzi giocabili affret-

tata e non prevista originariamente, i comandi di **Federation vs Zeon EX** si evidenziano per una notevole rapidità di assimilazione e varietà di azioni. Ogni mech possiede un armamento primario e secondario a lungo raggio, un sistema di agganciamento automatico del bersaglio più vicino, propulsori per spiccare balzi o brevi scatti (oppure muoversi lungo l'asse verticale nello spazio) e alcune tecniche di corpo a corpo: queste avvicinano automaticamente il proprio mezzo a quello nemico in modo da ovviare in parte ai problemi di individuazione delle distanze, tipici dei giochi 3D. Con una decisione insolita ma assai gradita, gli sviluppatori Capcom hanno offerto al giocatore un minimo di controllo sulle azioni compiute dal gregario quando è gestito dalla CPU: mediante la pressione di un tasto si possono inviare cinque ordini differenti (quali "coprimi" o "disimpegnati") così da compensare l'imbranataggine dimostrata saltuariamente dal proprio compagno virtuale e sperare diavere la meglio sulla CPU, se regolata al livello massimo di difficoltà. I Mobile Suit nemici si dimostrano infatti piuttosto abili nell'evitare i colpi più prevedibili ed estremamente precisi nel portare attacchi. Nulla però che non possa essere superato dopo qualche tentativo, specie selezionando con oculatezza il propri mezzi. In effetti, nonostante la Senryoku Gauge, alcuni Mobile Suit risultano comunque più avvantaggiati di altri, difetto che avrebbe dovuto essere corretto ritoccando il costo dei robot in questione. Per compensare la facilità della modalità Arcade, Capcom l'ha affiancata ad un Mission Mode sullo stile di **Soul Calibur**: oltre 50 missioni, sia Zeon che federali, dalle regole più disparate in cui il giocatore è costretto a "subire" diverse limitazioni e a guadagnarsi sul campo i mech da utilizzare.

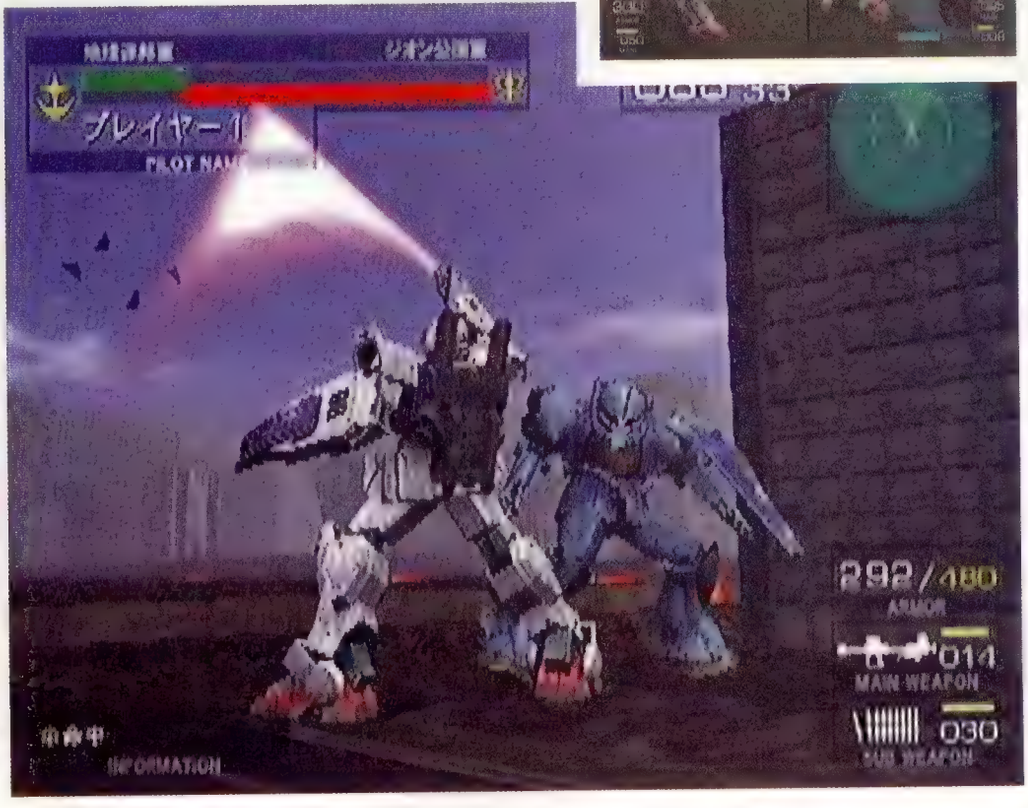
La trasformazione dell'Arcade Mode in un'esperienza a singolo giocatore è stata compensata dall'inserimento di due nuove modalità, una delle quali purtroppo non accessibile al di fuori del Giappone. Ci riferiamo al Network Battle a quattro giocatori, disponibile solo attraverso il Multi Match Service a pagamento, gestito da KDDI per Capcom. Non essendo possibile connettersi alla rete, gli utenti nostrani devono accontentarsi del Versus Mode, ridimensionato rispetto alla modalità multiplayer originale nel numero di giocatori disponibili (solo due) e nella componente grafica (risoluzione e campo visivo ridotti). Limitazioni che ne scalfiscono però solo in parte le proprietà ricreative, derivanti dalla possibilità di scegliere liberamente ambientazione e partecipanti allo scontro, oltre che se giocare sia death match o in cooperativa. In alternativa il Versus Mode può essere affrontato da soli, affidando il proprio gregario alle cure della CPU.

L'errore commesso frequentemente nello sviluppo di tie-in è quello di di evocare l'opera ispiratrice del gioco principalmente mediante le componenti accessorie del titolo, rendendolo uno sterile oggetto da collezione. Capcom ha affrontato il problema amalgamando gli elementi complementari con grafica e sonoro, in modo da offrire atmosfere di gioco il più possibile fedeli all'opera originale. Un'attenzione per il dettaglio che traspare dalla realizzazione dei Mobile Suit, il cui aspetto particolareggiato e la cui ricchezza delle animazioni costituisce una continua fonte di esaltazione gli appassionati della saga di Gundam. Lo stesso si può dire degli scenari, studiati sia dal punto di vista evocativo che da quello più propriamente ludico. Una parte essenziale nell'opera di coinvolgimento emotivo del giocatore è data inoltre dalla componente audio, che vanta diversi brani tratti dell'accompagnamento musicale di film e serie animata, effetti sonori estremamente fedeli oltre che svariati campionamenti vocali recitati dai doppiatori originali. Paragonata al coin-op, la versione PS2 si è dimostrata fedele sia nel lati positivi che in quelli negativi. Nell'opera di conversione Capcom non è infatti riuscita ad eliminare i rallentamenti che si verificano negli ambienti subacquei, quando agli effetti di deformazione dell'immagine si aggiungono lampi ed esplosioni.

Federation vs Zeon EX non è il classico prodotto destinato a collezionisti fanatici, ma un solido gioco d'azione arcade adatto a chi cerca un titolo istintivo e longevo, ma non eccessivamente impegnativo. Le uniche pecce sono costituite dal ridimensionamento del multiplayer rispetto al coin-op e da alcuni difetti minori che impediscono al gioco di ergersi tra i migliori titoli per PS2. Ciononostante il tie-in Capcom rimane un fulgido esempio dei risultati ottenibili affidando i propri titoli a team di sviluppo competenti. Esempio che ci auguriamo venga seguito anche dalle future produzioni Bandai.

voto **7 su 10**

*In **Federation vs Zeon EX** sono presenti diversi personaggi della serie animata, la cui selezione avviene inserendo il loro nome al posto di quello del giocatore all'inizio della partita. Per chi non ha dimestichezza con gli ideogrammi, esiste un'opzione che permette di scegliere facilmente i nomi disponibili.*



Il Gundam è uno dei pochi mezzi che consente di scegliere il proprio armamento. Una volta presa la propria decisione non è però possibile variarla a meno di non venir sconfitti dal nemico.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Ace Combat 04 Distant Thunder

Rimediando all'errore compiuto con il terzo capitolo della saga, Sony realizza un adattamento europeo di **Ace Combat 04** estremamente rispettoso della versione originale.

di diego**cortese**

Nonostante siano passati ormai due anni, è ancora vivo nel ricordo degli utenti occidentali il modo sbrigativo e superficiale con cui è stato adattato **Ace Combat 3** per il mercato europeo ed americano. A causa della poca fiducia di Namco nelle potenzialità commerciali del prodotto in Occidente, i responsabili dell'adattamento privarono il titolo della sua complessa componente narrativa stravolgendone la struttura di gioco. Errore che fortunatamente non è stato commesso con il sequel **Ace Combat 04 Distant Thunder** che, a parte il cambio del nome e l'assenza del supporto dell'HDD, conserva tutte le caratteristiche della controparte giapponese.

Rispetto al precedente capitolo, **Ace Combat 04** impiega un metodo differente per narrare gli eventi della trama, meno cinematografico e interattivo, ma sicuramente più poetico ed avvincente. L'intera vicenda è descritta mediante il racconto, accompagnato da splendide illustrazioni, di un giovane orfano di guerra che viene adottato dai gestori di un bar di una città occupata, frequentato dai piloti di una famigerata squadriglia nemica. Una storia inizialmente priva di riferimenti con il personaggio interpretato dal giocatore, conosciuto solo con il nome in codice Moebius One, ma che gradualmente riflette ogni evento (predestinato) che avviene sul campo di battaglia. Una storia drammatica che piuttosto che legare emotivamente il giocatore ai propri compagni d'arme lo porta a riflettere sulla tragicità della guerra e su come questa possa influire sulla psiche di un bambino.

Un contributo non indifferente alla narrazione della trama è dato inoltre dai numerosi messaggi radio udibili durante la battaglia, trasmessi sia dai propri alleati che dai nemici. Comunicazioni che hanno il duplice scopo di consentire l'immedesimazione con la propria controparte virtuale e di sottolineare i bersagli più remunerativi. Accoppiato con l'esame della mappa di gioco, l'attento ascolto delle richieste di aiuto consente di meglio focalizzare le proprie energie nell'ottenimento di un punteggio elevato. Obiettivo che per molte delle 18 missioni in cui si divide il gioco è fondamentale per riuscire a concluderle positivamente. A differenza delle normali simulazioni di volo infatti, in **Ace Combat 04** spesso non vengono indicati precisi obiettivi, ma si viene scagliati all'interno di un'enorme battaglia aeroterrestre nella quale è il giocatore a scegliere cosa colpire in considerazione del tempo a propria disposizione. Caratteristica che se da un lato offre al titolo un discreto livello di rigiocabilità - dato che i bersagli (dichiarati e segreti) sono troppi per essere affrontati in una sola missione - dall'altro gli impedisce di offrire la complessità ed il valore strategico di prodotti come **Thunderhawk** o **Dropship**.

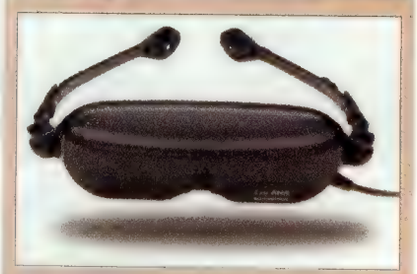
Ace Combat 04 inizia a richiedere un certo impegno da parte del giocatore solo se quest'ultimo ambisce a sbloccare tutti i segreti del titolo. Ottenere il massimo grado di riconoscimento nelle missioni e guadagnare tutto il denaro necessario ad acquisire velivoli ed armamenti richiede svariate ore di gioco, ma anche una passione al limite del feticismo per gli aerei da guerra. Se appartenete alla categoria dei *military fan* avrete di che saziare i vostri appetiti militareschi. Nonostante i designer Namco siano andati un po' al risparmio riciclando le cellule di alcuni velivoli (vedi l'F-16 e l'F-2), la rosa dei mezzi disponibili offre un livello di varietà più che accettabile. Da sottolineare la presenza tra gli equipaggiamenti secondari di sistemi d'arma insoliti nelle simulazioni arcade quali dispenser di submunizioni, missili lanciabili a più bersagli contemporaneamente e persino dispositivi stand-off. Peccato che, a causa della tipologia delle missioni, la loro reale influenza sulle sorti della battaglia sia minima dato che vengono trasportati in numero troppo ridotto rispetto ai bersagli che si devono colpire, costringendo quindi ad affidarsi ai soliti missili a corto raggio di cui l'aereo è minuto in abbondanza.

Come già abbiamo avuto occasione di precisare nella recensione della versione giapponese del gioco (vedi **SC**86), dal punto di vista tecnico **Ace Combat 04** è uno tra i più spettacolari simulatori di volo disponibili sul mercato. Una qualità conservata anche nella versione europea, priva delle antiestetiche "bande nere" o di problemi di fluidità. La sua spettacolarità grafica e sonora diventa però una fonte ulteriore di delusione se si pensa a cosa sarebbe potuto essere il gioco se Namco l'avesse dotato di un impianto con maggiore spessore. **Ace Combat 04 Distant Thunder** è quindi un titolo dedicato a chi ha molta passione per gli aerei da guerra e poco tempo a disposizione per studiarsi complessi comandi di volo o lanciarsi in lunghe ed articolate missioni. Se non vi identificate in tale descrizione potreste restarne cocentemente delusi.

voto **7 su 10**

Per ottenere le livree più particolari bisogna individuare ed abbattere gli assi nascosti nel campo di battaglia.

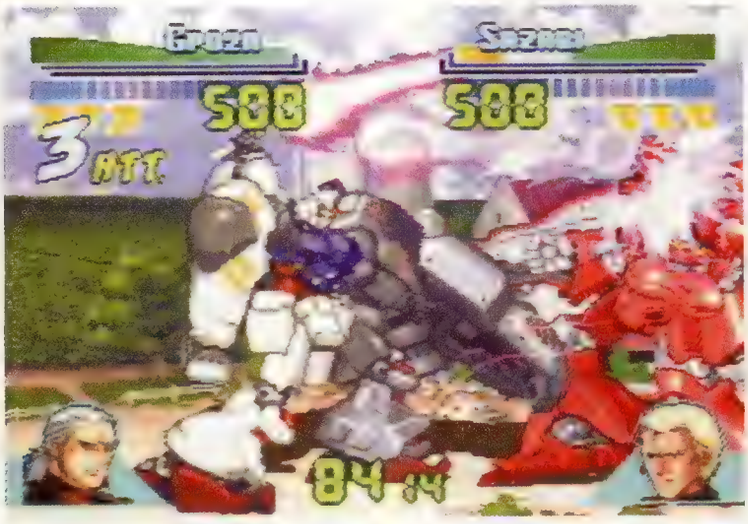
EYE-TREK

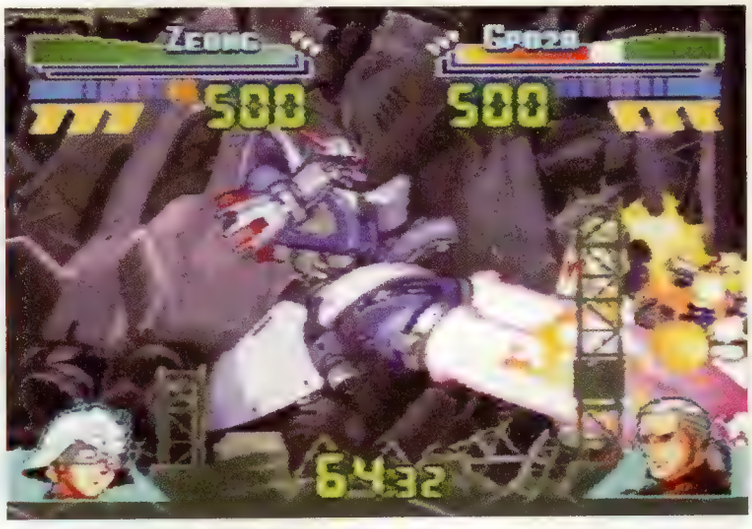


Ai giocatori desiderosi di emulare, almeno nel look, i top-gun statunitensi, Olympus propone gli occhiali Eye-Trek: la periferica, collegabile a PlayStation2 mediante le porte Multi-AV e USB, non rappresenta l'ennesimo tentativo di portare la realtà virtuale nelle case dei videogiocatori nostrani, ma costituisce un visore da usare in alternativa al comune TV color. Eye-Trek offre infatti l'impressione visiva di un maxischermo da 52" visto da una distanza di due metri: il risultato è inizialmente bizzarro, ma fatta l'abitudine alla vicinanza dello schermo agli occhi è possibile apprezzare la buona qualità dell'immagine e la leggerezza del visore (meno di un etto). Il prezzo al pubblico non è certo popolare, ma il gadget merita comunque un'occhiata.

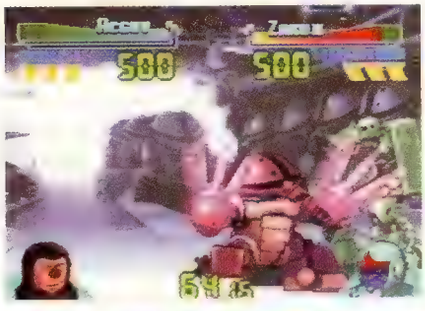
Gundam: Battle Assault

Umiliato da sempre con giochi assolutamente ignobili, Gundam si prende finalmente la giusta rivincita su PSone con un titolo interessante e decoroso. Meglio tardi che mai...





I movimenti da eseguire per accedere alle "super" sono gli stessi per tutti i Mobile Suit. Semplicistico, ma al tempo stesso molto pratico per i principianti.



Gli attacchi a distanza possono essere portati anche in volo, a patto di avere una certa dimestichezza con la croce direzionale del pad PSone...

Il tempo, bastardo e inclemente, passa per tutti allo stesso modo, e non ha certo fatto eccezioni per **Gundam: The Battle Master 2**. Uscito in Giappone nell'ormai remoto 1998, il picchiaduro robotico one-on-one di Bandai (discendente diretto di quel **Gundam Wing: Endless Duel** che spopolò tra gli utenti Super NES nel 1996) è rimasto ad invecchiare in cantina fino al 2000, per poi debuttare negli States con un nuovo cast di personaggi, uno Story Mode stravolto per poter essere ricollegato alla serie animata *Gundam Wing* (salita alla ribalta in Nord America proprio in quel periodo) e un titolo diverso da quello dell'edizione giapponese, ovvero **Gundam: Battle Assault**. Ed è proprio con tale titolo che la versione PAL di **The Battle Master 2** è alfine approdata anche in Europa al termine del 2001, con i suoi bei tre annetti sul groppone e una domanda sulla punta della lingua: perché si è atteso così a lungo, lasciando che le rughe si accumulassero sul gameplay di **Gundam: Battle Assault**? Mistero...

Rispetto alla controparte nipponica, incentrata sulle gesta di personaggi assolutamente sconosciuti, **Gundam: Battle Assault** ha per protagonisti parecchi volti noti, tra cui spicca quello dello schivo Heero Yuy. Prelevato di peso dalla serie *Gundam Wing*, il giovanotto in questione rappresenta l'alter ego del giocatore nello Story Mode, nel corso del quale l'utente è chiamato alla distruzione di tutti i Mobile Suit rimasti in attività dopo l'ultima guerra. Le imprese di Heero, descritte da una serie di scene di intermezzo statiche corredate da deboli dialoghi testuali (tradotti comunque in un italiano quantomeno competente), vanno quindi a costituire l'ossatura del suddetto Story Mode, sorretto da una trama assai flebile che denuncia apertamente il lavoro scriteriato compiuto dai responsabili dell'adattamento per i mercati occidentali. Dell'originale nipponico, fortunatamente, Bandai e Infogrames hanno mantenuto la possibilità di far pilotare a Heero uno qualsiasi dei Mobile Suit riprodotti dagli sviluppatori, e non il solo Wing Gundam come si sarebbe potuto temere. La rosa dei mech comprende modelli più o meno noti come The-O, Q-Mantha, Sazabi, ZZ-Gundam, Hy-Gogg e Zeong, tra gli altri, a cui vanno aggiunti gli immancabili robot nascosti che portano nei paraggi della quindicina di unità il totale dei giganti metallici disponibili. Questi ultimi, per la gioia degli appassionati, sono rappresentati con notevole dovizia di particolari ed eccellono anche in dimensioni; il merito va tutto al peculiare sistema grafico adottato dai programmatori nipponici, che hanno scelto di mandare a schermo ciascun Mobile Suit tramite l'unione di sezioni separate e indipendenti. Un artificio, questo, che si paga con una certa tendenza alla pixellosità, ma che ha consentito di animare fluidamente una serie di mech di stazza a dir poco ragguardevole e di mostrarne chiaramente il progressivo danneggiamento in battaglia. L'efficienza del motore grafico, inoltre, traspare anche dalla stabilità del frame rate e dalla validità degli effetti speciali visivi, mentre l'ottimale scelta delle tinte e il pratico effetto di zoom (analogo a quello di alcuni picchiaduro SNK) fanno passare in secondo piano la moderata piattezza dei fondali. Risultano irrimediabilmente banali, invece, i temi musicali, opportunamente soccorsi da effetti sonori e campionamenti vocali di discreta qualità.

Se dal punto di vista tecnico **Gundam: Battle Assault** è ancora piuttosto attuale, perlomeno restando in ambito PSone, da quello del gameplay, come si diceva in apertura di recensione, la veneranda età del titolo Bandai si fa sentire con insistenza. Le possibilità offerte al giocatore impegnato nella pugna, a dire il vero, sono più che sufficienti anche secondo gli standard odierni (abbiamo, in ordine di complessità di esecuzione, pugni e calci in due classi di potenza, parate, balzi assistiti dai reattori dei Mobile Suit, voli di breve durata, evasioni temporanee in profondità sul fondale, barriere difensive, attacchi a distanza da portare con armi da fuoco caricate con un numero limitato di proiettili, lame per gli scontri ravvicinati e mosse speciali disponibili in quantità di tre per ogni incontro), ma l'estrema semplicità del gameplay e il comportamento assai prevedibile degli avversari manovrati dalla CPU tarpano le ali a quello che, nonostante un ritmo più lento del solito, è un titolo gradevole e divertente. Se fosse stato pubblicato un paio d'anni fa, **Gundam: Battle Assault** sarebbe stato indubbiamente accolto in modo diverso, ma allo stato attuale delle cose non può andare oltre lo stato di piccola e appagante chicca per gli amanti di Gundam. Il che, vista la qualità media dei giochi dedicati al Mobile Suit più amato del mondo, non è certo poco.

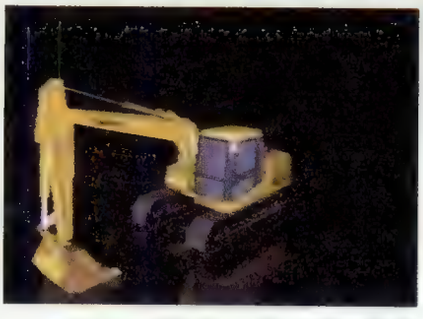
voto **6 su 10**

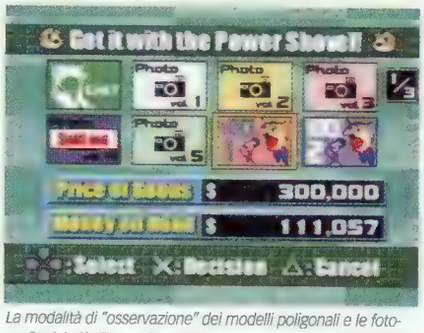
di erikpede

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **JVC** SVILUPPATORE **TAITO** GENERE **ARCADE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Power Diggerz

Ricordate i giorni lontani in cui giocavate nella sabbia con le vostre piccole ruspe di plastica, trasportando sassi e terriccio nelle loro minuscole pale e abbattendo tutti gli ostacoli sulla vostra strada? Bene, è ora di ricominciare...





La modalità di "osservazione" dei modelli poligonali e le fotografie dei più disparati mezzi da lavoro sono solo alcune delle chicche che si possono acquistare con i punti accumulati.

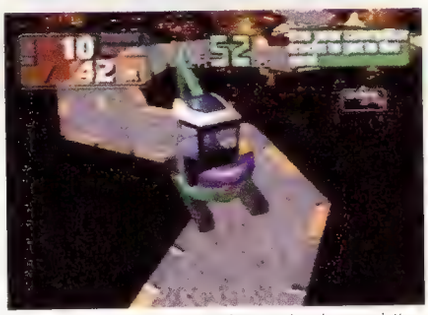
di erikpede

Che a Taito piaccia far pilotare ai possessori di PSone e PlayStation2 i mezzi più disparati (jet di linea, treni ad alta velocità, locomotive a vapore ed automobiline radiocomandate, tanto per fare qualche esempio) non è certo un mistero, così come è tutt'altro che sconosciuta al grande pubblico la pura e incontaminata follia di cui possono essere capaci i game designer nipponici, da sempre inclini ad applicarsi tanto sui progetti più seri e rigorosi, quanto su quelli più assurdi e improbabili. Ma cosa accadrebbe se la "mania da pilotaggio" di Taito e la bizzarria radicata nella tradizione videogiochistica giapponese si unissero? Questo è ciò che si devono essere chiesti gli alti papaveri di Taito, e la domanda deve averli stuzzicati parecchio, se è vero che la softco nipponica ha infine deciso di darle una risposta con il qui presente **Power Diggerz**.

Uscito già da diverso tempo in Giappone, dove si è rivelato un hit a sorpresa sia in sala giochi che sul mercato domestico (con tanto di apposito controller a due leve da collegare a PSone), **Power Diggerz** è un gioco dichiaratamente arcade in cui si manovrano dei veicoli da lavoro. Delle macchine escavatrici, per l'esattezza. Sì, insomma, delle ruspe. E già a questo punto, a voler essere onesti, di dubbi se ne potrebbero sollevare a palate, visto che un lentissimo cingolato dotato di braccio estensibile non è esattamente il mezzo di trasporto più eccitante che possa venire in mente ad un videogiocatore, avvezzo a ben altri veicoli. Eppure, strano ma vero, attorno alle ruspe di **Power Diggerz** ruota un gameplay talmente originale e immediato da far apparire sensata la strampalata scelta operata da Taito, i cui uomini sono stati in grado di mettere a frutto le peculiarità delle loro versatili escavatrici digitali in modo quantomeno imprevedibile. **Power Diggerz**, infatti, è basato su una serie di "missioni" di difficoltà crescente, in seguito alle quali il giocatore viene ricompensato con uno stipendio la cui entità dipende dalla bravura e dall'accuratezza dimostrate durante lo svolgimento del lavoro assegnatogli. I livelli disponibili nella modalità Arcade, oltre a diventare man mano più ostici, aumentano di pari passo anche in stranezza, ed è qui che salta fuori la vera anima di **Power Diggerz**. Laddove le prime missioni prevedono il caricamento di una certa quantità di sabbia su un camion, l'abbattimento di una o più case diroccate, lo sgombero di una strada bloccata da una frana, il riempimento di una buca e la realizzazione di uno scavo, quelle più avanzate propongono all'utente mansioni come l'attraversamento di un labirinto con il braccio meccanico, il prelievo/acquisto di un tot di tenerissime mascotte Taito (il cui prezzo complessivo deve corrispondere alla cifra indicata sullo schermo), la demolizione di una vettura in perfetto stile "tamarro yankee", la guarnizione di enormi piatti di portata con il giusto tipo di curry, l'attraversamento di un "circuito stradale" pieno di ostacoli, il trasferimento di alcune disorientate tartarughine da una piscina di lusso ad una vasca contigua e l'annientamento di un esercito di buffi razzi deambulanti dotati di faccia e gambe. Ciascun compito, inutile dirlo, va portato a termine entro un lasso di tempo ben preciso, che in congiunzione con il limitato numero di errori (fuoriuscita della sabbia dal cassone del camion che ci si accinge a riempire, contatto accidentale tra il braccio meccanico e le case adiacenti a quelle da buttare giù, investimento dei birilli che delimitano la zona di lavoro, uti-

Il draghetto Bub, il protagonista di Elevator Action e la navetta di Darius sono ovviamente presenti tra i gadget da acchiappare con la pala nel livello del "negozio".

L'attraversamento del labirinto costituisce indubbiamente uno dei momenti più bizzarri di **Power Diggerz**, con il giocatore intento a manovrare la pala evitando di farla urtare contro muri ed ostacoli assortiti.



Le ruspe poligonali di **Power Diggerz** riproducono piuttosto fedelmente i mezzi fabbricati dal costruttore nipponico Komatsu, specializzato in veicoli pesanti da lavoro e componenti elettronici.

lizzo di un condimento diverso da quello richiesto dallo chef e così via) in cui è concesso incappare rende le missioni di **Power Diggerz** estremamente frenetiche e ansiogene.

A dire il vero, nonostante la palese differenziazione negli obiettivi da conseguire, quasi tutti i livelli disegnati dagli sviluppatori di Taito fanno ricorso alle stesse meccaniche di gioco, il che finisce per rendere **Power Diggerz** un filo ripetitivo già a breve termine e, di conseguenza, procura un danno considerevole alla longevità complessiva. Le immancabili sfide per due giocatori, la sezione in cui si deve tentare di guadagnare una patente per la guida delle ruspe, il flessibile editor di livelli implementato dai programmatori e la discreta quantità di extra da acquistare con i soldi guadagnati nelle modalità principali riescono comunque a prolungare l'arco vitale del gioco, per godere appieno del quale bisogna preventivare pure un periodo di apprendistato volto ad acquisire una certa padronanza con il sistema di controllo. Quest'ultimo, infatti, va decisamente oltre i magri standard delle classiche produzioni arcade basate sull'immediatezza, e pur rimanendo pratico ed accessibile necessita di un minimo di "allenamento" con i tasti dorsali, deputati alla gestione del movimento dei cingoli, e con i controlli del braccio estensibile, della pala e della cabina (accessibili tramite le leve analogiche del Dual Shock, oppure per mezzo della croce direzionale e dei quattro pulsanti frontali del joypad). Nessuno, d'altra parte, ha mai affermato che guidare una ruspa sia facile, e poi il "modello di guida" codificato da Taito costituisce di per sé una delle attrattive principali di **Power Diggerz**, nonché uno dei più evidenti fattori di sfida del divertente titolo distribuito in Europa da JVC.

La componente tecnica, si sa, assume quasi sempre un ruolo secondario nelle produzioni che puntano tutto sull'innovazione, e questa regola vale anche per **Power Diggerz**. Non che il gioco sia brutto da vedere, s'intende, ma le perdite di poligoni e gli sfarfallii delle texture inficiano la resa grafica globale, che ad ogni modo recupera punti con i discreti modelli poligonali delle ruspe, con l'abbondanza di colori caldi e vivaci, con le occasionali fonti di illuminazione dinamica e con una telecamera virtuale tutto sommato ineccepibile. Non si va al di là della funzionalità e della "simpatia", in altre parole, ma ciò che c'è basta e avanza, se si considera la categoria a cui **Power Diggerz** appartiene, e ciò che manca (qualche "cotillon visivo" in più, in sostanza) sarebbe stato probabilmente superfluo. Risultano adattissimi allo spirito del gioco, come era lecito attendersi da Taito (che in campo musicale ha una tradizione non trascurabile), anche i temi musicali in perfetto stile nippo-rock demenziale, gli effetti sonori e le frasi campionate, complemento essenziale della scalmanata azione su schermo. Per trovare un vero limite alle ambizioni di **Power Diggerz**, quindi, bisogna tornare al fattore longevità, che non manca di influire sulla valutazione finale. Valutazione che, da parte sua, costituisce una giusta media tra l'8, perfettamente plausibile per gli appassionati di stranezze nipponiche e per i cultori dei titoli semplici e insoliti, e il 6, più credibile agli occhi di coloro che preferiscono prodotti più solidi e sostanziosi. Regolatevi di conseguenza, e buon divertimento...

voto 7 su 10

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail
è necessaria esplicita richiesta

Carissimi,
per tutti quelli che, come me, si sono innamorati dei videogiochi quando il proprio alter-ego su schermo era disegnato da grossi cubetti colorati (tutti noi imparammo solo dopo a chiamarli pixel), sertir parlare della morte del 2D è davvero triste. Non per una questione nostalgica, ma perché non penso ci siano ragioni dettate da reali necessità generate dall'obsolescenza di tale tecnica di visualizzazione. Accanto alle interminabili diatribe, che accompagnano e sempre accompagneranno il mondo del videointrattenimento domestico, mai sopita è quella che nasce dalla contrapposizione, sbagliata a parer mio, tra il 2D ed i poligoni. Tale dicotomia potrebbe essere validamente proposta solo se si volesse osservare l'evoluzione tecnologica (tecnoludica direbbe il Bittanti) nei videogiochi, ma in questa sede, tralasciando la questione improponibile della diversa resa visiva e lasciando ad un eventuale speciale di **Super Console** il compito di evidenziare le differenti tecniche di programmazione, mi preme di più abbozzare un'analisi sull'aspetto prettamente ludico e stimolare riflessioni in chi ha avuto la pazienza di leggere queste poche righe: come ha inciso (se lo ha fatto!?!) l'avvento del poligono sulle meccaniche di gioco? Secondo me non ha inciso, se non nei limiti ma si potrebbe tranquillamente dire che ha addirittura creato, non tanto nuove meccaniche di gioco, quanto nuove dinamiche di gioco prima impensabili, le quali sono state sperimentate su diversi generi già esistenti e pensati in 2D (con una serie interminabile di ibridi, inteso che ciò non sia stato necessariamente un male), implementando nuovi concetti ludici, fino a creare un vero e proprio nuovo genere neutro nel quale possono essere compresi tutti i titoli che pretendono riproporre meccaniche/dinamiche di gioco realistiche: la simulazione dinamica. In tale genere il 3D è indispensabile e non può più essere paragonato al 2D per la semplice ragione che è stato il poligono stesso a crearlo. E' una frontiera aperta dalla nuova profondità strutturalmente precIusa al bitmap. Alleluia. Ciò constatato con entusiasmo, non mi sento di dire che il 3D, al di fuori di tale ambito, sia riuscito a portare sostanziali innovazioni e con esse nuove idee da applicare. Anzi, la necessità di colpire e stupire con effetti speciali le orde di neofiti che accalcano i cancelli del divertimento elettronico e tutti coloro che vedono nei giochi di luci e trasparenze l'essenza di un videogioco, ha imposto l'uso del poligono in meccaniche di gioco che strutturalmente non ne abbisognano. A questo attribuisco la ormai irreversibile estinzione del

> **La necessità di colpire e stupire con effetti speciali** le orde di neofiti che accalcano i cancelli del divertimento elettronico [...] ha imposto l'uso del poligono in **meccaniche di gioco** che strutturalmente **non ne abbisognano**
>
> Foxtrone

delle nuove prospettive create dallo stesso uso del 3D. Mi spiego meglio. Vi sono sempre più titoli "simulativi" per i quali l'espressione "vado a farmi una partita" sembra non essere più valida, quasi che si possa dubitare che si tratti di (video) giochi e sia preferibile o più appropriato definirli una "esperienza ludica". Come se la loro complessità e completezza potesse essere sminuita dal termine "gioco". In questi casi il 3D non solo ha inciso in maniera determinante, 2D. Lo scrolling sarà soppiantato dallo zoom, non perché i game designer se sentano l'esigenza, ma perché ne sentiamo l'esigenza noi. Stante tale necessità, che il mercato non manca di strillare ad ogni occasione, le softco, a nostro (o almeno a mio) discapito, concentrano più energie di quante forse ne sarebbero necessarie sulla realizzazione tecnica di un titolo nel tentativo di adattarlo ai nostri gusti estetici piuttosto che all'idea che sta alla base del progetto. In questa ottica non è difficile immaginare che tanto una nuova, quanto una vecchia buona idea possa essere storpiata e mortificata dalla necessità di trasportarla in tre dimensioni, quando, invece, in mancanza di questa forzatura, si sarebbe riusciti ad esprimerne appieno le potenzialità ludiche. Idea a cui l'uso del poligono, evidentemente, non aggiunge nulla. Il poligono, in questo senso, ha creato più problemi di comunicazione tra coloro che "pensano" il videogioco e coloro che devono "scriverlo" in codice, che benefici per il divertimento dell'utente. In casa ho l'esempio di mio fratello che ha 8 anni, per lui non esistono giochi poligonali o bidimensionali. Per lui esistono solo giochi belli o brutti.

Mi sia concessa una domanda, su una questione che è strettamente collegata all'evoluzione del videogioco e al modificarsi dei suoi contenuti ludici. Ritenete voi che, a fronte dei fantascientifici passi in avanti fatti nel campo della capacità di calcolo, vi sia stato un progresso, quantomeno paragonabile, nel campo della interfaccia di gioco? Ho cominciato a giocare 20 anni fa schiacciando pulsanti ed impugnando un joystick e mi ritrovo ancora oggi ad impugnare "cosi" di plastica e a schiacciare pulsanti. No, non venite a dirmi che uno stick od un volante analogico possano essere paragonabili alla differenza che c'è tra **Pit Stop** e **Gran Turismo 3**. Il fatto che l'interfaccia di gioco non sia stata stravolta e spinta verso nuove vette tecnologiche dall'avvento del poligono è la prova che il 3D, di per sé, aggiunge nulla o poco dal punto di vista della meccanica di gioco. Questa è l'idea che dovrebbe pervaderci e farci ritornare tutti come il mio fratellino. Quanti di noi pensano che **Yellow Cab** sia meno divertente di **Crazy Taxi**? Molti immagino. Ma quanti si chiedono perché? Adesso state pensando ad una risposta, suppongo. Se non conoscete **Yellow Cab** o avete risposto "la grafica", sapete anche perché il bitmap è destinato a sparire.

Foxtrone
foxtrone@hotmail.com

*Sono d'accordo. Nell'analisi del processo evolutivo dei videogiochi la comune pratica che contrappone il 3D al 2D è a mio avviso fuorviante e fallace. Mossi probabilmente da spirito nostalgico (non è il caso tuo, of course) si tende spesso ad analizzare i due modelli rappresentativi in rapporto alle innovazioni ludiche apportate perdendo di vista uno dei presupposti fondamentali dell'arte videoludica: mimare la realtà. A prescindere dalla materia prima impiegata (bitmap o poligono) o dalla prospettiva adottata (bidimensionale o tridimensionale) l'opera videoludica ricostruisce le regole del proprio mondo digitale basandosi su quelle del mondo reale. E' un processo inevitabile quando l'obiettivo è relazionare l'utente al videogioco, trovare cioè i punti di contatto fra i due mondi che permettano all'uno (utente) di conformarsi rapidamente ed agevolmente alle regole dell'altro (videogioco). Approfondisco. Ognuno di noi è in grado di comprendere leggi fisiche a livello istintivo. Se scagliamo una freccia verso l'alto, ad esempio, sappiamo che seguirà una traiettoria parabolica, che pian piano rallenterà la sua corsa e che prima o poi tornerà a terra. Questa consapevolezza non presuppone che si conoscano gli effetti dell'attrito e della forza gravitazionale. Lo sappiamo e basta, per esperienza personale. Tanto un astrofisico quanto un bambino di due anni sanno cosa succederebbe calciando un pallone. Il videogioco fa leva su questo istinto naturale dell'uomo per costruire le sue meccaniche ludiche. Le routine dei rimbalzi di **Pong** erano una semplificazione della fisica dinamica reale. Per questo era accessibile, perché non era necessario adattarsi a regole arbitrarie (immaginate un **Pong** con una palla pazza). Anche i balzi dell'allora falegname Mario in **Donkey Kong** prestavano fede a leggi basilari di forza gravitazionale ed accelerazione. Da fermo, il tasto salto lanciava il personaggio in alto. La forza gravitazionale lo faceva ridiscendere. In movimento, la pressione del medesimo tasto generava un balzo obliquo. Le velocità di salita e ridiscesa erano sufficientemente credibili da permettere*

di assimilare in breve tempo la tempistica necessaria per saltare i barili. Se ***Donkey Kong*** *non avesse ottemperato in qualche modo a queste leggi fisiche, non solo sarebbe stato più difficile da padroneggiare, ma non sarebbe stato affatto divertente. Immaginate Mario che corre e salta, ma invece di prodursi in un balzo parabolico ne compie uno perfettamente sull'asse verticale, arriva all'apice, ci resta per un secondo e poi ridiscende lentamente come una piuma sulla Luna. Ecco una routine comportamentale pessima. Pessima perché? Perché non è credibile, come non sarebbe credibile la palla pazza in* ***Pong****. E ancora. Le forze inerziali dello* ***Spacewar*** *di Russell - che ritroveremo poi in* ***Asteroids*** *- erano una seppur approssimativa simulazione di quelle agenti nel vuoto siderale. Pur non avendole mai sperimentate di persona veniva intuitivo contrastarne gli effetti (assenza di attrito) appellandosi al proprio istinto.*

Dal punto di vista comportamentale, quindi, il poligono si è rivelato utile perché permette di ottenere ed esaltare simili, banali, risultati con maggior efficacia. Il poligono è duttile, governabile, modificabile in tempo reale, ed è pertanto adatto a riprodurre in tempo reale comportamenti credibili sottesi da funzioni matematiche ispirate dalla fisica e dai risultati anch'essi duttili, governabili e modificabili in tempo reale. L'escalation del poligono dipende quindi dall'esigenza di soddisfare quei requisiti di credibilità da cui un videogioco, seppur bizzarro o fantasioso (riprendendo l'esempio di ***Donkey Kong****, faccio notare che il realismo dei salti non impediva a Mario di raggiungere quote pari al doppio della sua altezza), non può assolutamente prescindere. In questo modo si spiega anche il motivo per cui le simulazioni (di volo o di guida) sono state le prime ad accogliere il poligono come loro principale componente costitutivo. Il poligono come efficace vettore di realismo comportamentale quindi. Il 3D (poligonale o meno) è inoltre lo strumento ideale per raggiungere facilmente un altro obiettivo primigenio del videogioco, vale a dire relazionare il videogiocatore al mondo digitale. Conferendo tridimensionalità agli oggetti o agli ambienti si favorisce la sospensione dell'incredulità assottigliando ulteriormente le barriere che separano i due mondi. Ancor prima che il sistema comportamentale descritto sopra abbia la possibilità di avvinghiare l'utente facendo leva sul suo istinto, è necessario che la cosmesi lo adeschi tirandolo per gli occhi. Quest'ultimo aspetto è vero soprattutto per l'utenza adulta. Un bambino (e qui mi rifaccio al caso del tuo fratellino di 8 anni, caro Foxtrone) ha meno difficoltà di un trentenne a relazionarsi ad un videogioco dai contenuti grafici altamente simbolici. Del resto anche per i videogiochi vale il detto "è più facile apprezzare ciò che si riconosce." Per farti un esempio, se da piccolo giocavo a* ***Space Invaders****, mia madre mi diceva: "Smettila di giocare con quei puntini luminosi e vieni a mangiare". Oggi, mentre gioco a* ***Rogue Leader*** *per GameCube mi dice: "Parcheggia quell'astronave e siediti a tavola". Spero di aver reso l'idea. E' per questo motivo che l'età media dell'utenza è cresciuta negli ultimi anni. Escludendo dal computo i videogiocatori appassionati sin dai tempi di* ***Pac Man****, milioni di adulti sono stati introdotti per la prima volta ai piaceri ludici digitali proprio in virtù dei poligoni sparati a video da PlayStation ancor prima che dalle curve di Lara Croft. Sintetizzando, non vedo il poligono o il 3D in generale come un'alternativa al 2D, ma come il naturale punto di arrivo nonché l'ideale strumento di un processo di persuasione attivo sin dagli albori dell'intrattenimento elettronico. Riguardo alle tue critiche mosse alle interfacce di gioco, invariate nonostante l'impiego massivo del 3D, mi permetto di dissentire. Perché dovrebbero cambiare? Puoi farmi un esempio di come dovrebbe essere un'interfaccia che tocchi "nuove vette tecnologiche"? Come spiega Steven Poole in* Tigger Happy *(vedi* ***R&B Cafe*** *di questo mese), uno dei piaceri del videogioco nasce proprio da "*un senso del controllo esagerato, dall'amplificazione degli effetti di un semplice input". *E' la teoria economica applicata all'esperienza ludica. Raggiungere il massimo risultato col minimo sforzo. Premi un tasto, sposti una levetta e Mario si produce in un salto con avvitamento all'indietro al grido "yuppiii". E' un po' lo stesso motivo per cui la gente adora guidare auto sempre più veloci e performanti (reali o virtuali che siano): basta muovere un piede o un dito per raggiungere velocità esilaranti. Vuoi rinunciare a tutto questo? Per cosa? Per un casco virtuale accoppiato ad un paio di virtual-guanti? Non ti pare limitante piuttosto che esaltante? Che il 3D aggiunga poco dal punto di vista della meccanica di gioco può anche essere vero (sebbene a mio avviso quel "poco", in certi casi, sia davvero tanto. Impossibile pensare ad un* ***Metal Gear Solid 2*** *in 2D), ma la staticità evolutiva delle periferiche non ne è certo la prova.*

> **"La mente stenta ad accettare** il rimando video e **raccolgo in me la forza** di non **rovesciare, dalle risa, le interiora sul pavimento** del negozio che espone il **DumBOX"**
>
> Nemesis Divina

Nemesis Vs Xatolone. 100% Parziale, Soggettivo, Denigratorio. Purtroppo non ho l'opportunità di presentare lo scontro in tutta la titanica maestosità che mi ero prefisso. Causa disponibilità di uno e un solo titolo da testare (**Project Gotham**, nella fattispecie...). Il mio Deep-Level-Perceptive-Testing consente comunque di portare alla luce diversi spunti interessanti (e malamente celati dagli Xlerotici...). Lo Xatolone è bello grosso. Privo di grazia certamente, grasso e spesso. Il fronte presenta comunque un design dignitoso e se opportunamente inserito (tipo il vano del VCR sotto il TV) può venirne fuori in maniera passabile. L'inserimento dei dischi si effettua tramite un vassoio scorrevole (caratteristico dei PC e introdotto nelle console da PS2). Non appare particolarmente stabile, né resistente. Ma nemmeno quello PS2 lo sembra, d'altronde... Il disco verde posto superiormente allo chassis stride con l'impressione che le foto davano. Ero sicuro di trovare un semiglobo tridimensionale d'un verde luminescente, invece trattasi di un pataccone piatto. Ma tant'è che quel profilo dello Xatolo andrà celato dal mobilio circostante (consiglio da esteta...). Le quattro porte joypad, al pari di quelle del GameCulo, si aprono alla vista come fetidi ani (o "busi maroni", citando il poeta...) i quali contrastano fortemente con l'indirizzo ficheo-verticale scelto da una subliminale Sony. Il joypad dà subito una sensazione di estrema ergonomicità, davvero comodo e avvolgente. Buona la 'croce' (che croce non è) direzionale e ben disposti gli stick. Un dubbio per quanto riguarda i tasti, piccole gemme ovaleggianti e colorate, apparentemente disposte troppo vicine fra loro (il che potrebbe ingenerare confusione). Due cavità per le memory card si aprono sul fronte del joypad, viene alla mente la manta acquatica, abituata all'ingestione di enormi quantità di minuta fauna marina per saziare la sua fame. Grande bocca per piccoli bocconi... uno spreco immondo (leggi: serve a un cazzo una memory card e tu ci metti DUE porte?!). Molto bello il cavo del joypad, trasparente con un anima verdescuro, anche se in casa mia quel colore paludoso stonerebbe con la tinta gialla delle pareti e i travi legnosi del soffitto. Le confezioni dei giochi sono le ormai note amaray, custodie per DVD in plastica rigida. La fognacea tinta verdastra colpisce anche qui e ammanta la teca di un colore verde acceso, quasi fluorescente. Verdi anche i menu. Un boot veloce ci introduce alla prima pagina. Si scorre agevolmente fra le opzioni. Un atmosfera hi-tech permea il tutto (presieduta dalla solita umidità verdepinta), ma l'idea che alla lunga possa stancare non mi ha ancora abbandonato. Dubbio sulla gestione dell'orario. Forse esiste un'opzione di salvataggio dell'ora. Ma rapide prove hanno evidenziato l'incapacità della macchina di conservare l'ora settata dopo aver spento la console.
Giudizio Globale: Malsanità Lugubre-Palustre (contro la Cosmicità Superna di PS2 e l'Intimista Contrazione di GC).
Miscellanea Solido-Introspettiva. Il DVD su cui risiede **Project Gotham** appare gustosamente serigrafato, una corona olografica (presentante la nota X) cesella l'anello prospicente il foro centrale del disco. Note solido-dinamiche: Il pachiderma rigetta dal suo orifizio ventilato una buona quantità di eccitazione atomica (scalda), l'esoscheletro chitinoso invece non pare subire rilievi termici degni d'annotazione. La mia indagine ha inoltre evidenziato un'alta carica elettrostatica (da verificare in laboratorio con le dovute attrezzature...) causa di accumuli pulviscolari, in forma di anelli spessi e concentrici, sulla superficie dorata del DVD. Accumuli decisamente irragionevoli se confrontati agli altri dischi che girano nel medesimo ambiente su console diverse.

Project Gotham: Scorre subito un filmato di qualità artistica non particolarmente ispirata e gestita, presumibilmente, dalle sconfinate potenzialità del cetaceo redmondiano. Immediato il balzo nell'occhio della resa visiva delle vetture che non riesce a reggere il confronto "emotivo" con le stesse di **GT3**. Le macchine roteano nella schermata esibendo la loro dote poligonale che però stride con i medesimi modelli di **GT3** (parlando delle vetture di selezione... più

dettagliate di quelle da gara, in **GT3**). Vetture che non rimandano riflessi di entità estetica degna e che si limitano a mostrare volgarmente i propri interni in una sublimazione del voyeurismo pornovisivo che scruta vorace, in vagine sformate, alla cerca dell'ombra di un intestino. Sedili e cruscotti sono rappresentati con perizia e dettaglio, ma anche i ben noti cerchioni poligonali enormi solidi geometrici si ergono ai lati della striscia d'asfalto e si ricoprono di tessuti dettagliati, ma dal disegno poco credibile. Le texture appaiono piatte anche in corsa (complice la scarsa velocità), portici, ingressi di negozi, finestre, colonnati, tutto appare totalmente privo di ogni grazia volumetrica rammentandoci le capacità rappresentative medievali (in termini prospettici). Il piattu-

> In poco tempo **la console [unica] verrebbe sfruttata a fondo** ed efficacemente da tutti. In quel momento, da cosa sarebbe data la **differenza tra un gioco ed un altro**?
>
> Amedeo

non reggono il passo con i simulacri automobilistici del paradigma corsistico per eccellenza. Di contro **PG** rimanda un'immagine più stabile e dai contorni più levigati e piacevoli. Sconcerta il tempo di visualizzazione che intercorre fra la selezione dei veicoli. Passare da una vettura all'altra implica attese irragionevoli per l'hardware in esame. Non solo, anche la semplice variazione del colore dell'auto comporta la scomparsa del modello precedente, qualche secondo, e l'apparizione della vettura ritinteggiata. Si scelga poi uno dei quattro tracciati inizialmente disponibili e si prosegua nella degustazione del tripudio binario offerto dall' X-boiler. L'impatto è DEVASTANTE!!! Quanto di meno "impressive" potessi immaginare! Di primo acchito crollano tutti gli spauracchi di tecnosupremazia eretti dallo Xatolo e dai suoi adepti in mesi di mantrico servilismo. La mente stenta ad accettare il rimando video e raccolgo in me la forza di non rovesciare, dalle risa, le interiora sul pavimento del negozio che espone il DumBOX. Il gioco è geneticamente predisposto all'insulto. La madre snaturata (**MSR** per DC) gli ha tramandato un corredo ereditario che non può piacermi e dunque non intraprendo la via della giocabilità in quanto sin troppo opinabile. Al fine trattasi di **Metropolis Street Racer**, nel bene e nel male. Prendiamolo come viene. La macchina corre (si fa per dire, vista la lumachea velocità/mancanza d'essa) sopra un asfalto bel realizzato su cui i raggi solari diffondo luce in relazione alle difformità del manto stradale. La vettura transita la sua mole poligonale sulle scie eteree di un solido codice binario e con l'aggiunta di un passeggero (un manichino da crash-test direi… almeno giudicando la legnosità dello stesso). Le città sono un inno all'affissione incontrollata ed abusiva, me trionfa e la paura che un manifesto si scolli dal poligono per rovinare fragorosamente in pista ci sfiora sovente. It's Crash-Test Time!!! Inizio a cozzare a destra e manca con l'obbiettivo di affondare la mia categoria assicurativa. Niente! Non un graffio, eppure i danni ci sono, ci DEVONO essere. "Troppo piano!" mi dico. Imbocco un rettilineo (che viste le esigue dimensioni generali dei circuiti misura solo qualche centinaio di metri) e struscio per dieci metri contro un guard-rail. Lo specchietto retrovisore si inclina e perdo la funzionalità del gruppo ottico anteriore sinistro. Altro rettilineo, frontale contro un muro. Nisba! Ma… no… giostro con la telecamera, la porto innanzi al veicolo e mi si evidenziano le conseguenze del mio folle gesto. Una leggera incurvatura del musetto. 'Azz. It's Real-Time Time!!! Mi prendo una bella SLK Mercedes con quel retro piatto e spazioso, un'offerta pagana al dio binario della Riflessione in Tempo Reale, cui lo Xatolo è votato anima e corpo. Ah, belle le riflessioni! Se solo le macchine non fossero opache… Le carrozzerie appaiono smorte e spente, lontane dalla micidiale combo Cera+Panno di Daino di **GT3**. Eppur si muove! Qualcosa scorre sullo schermo orizzontale della SLK, una fila di lampioni, mi sposto, una fila di palme. Wow!!! È vero quelle palme viaggiano sulla mia carrozzeria in Real-Time... o meglio, in Bullet-Time parrebbe. File di palme che avanzano leggermente rallentate (fors'anche scattando) sul pianale metallico. Mah. Vedere per credere (io ho visto e non ci credo…). Alla fine **GT3** esce a testa altissima da questo scontro che non si poteva evitare. E si taccia dei due anni di programmazione di **GT3**, a meno di non voler negare il lasso di tempo che separa lo Xatolone da PS2, la presunta facilità d'uso dell'hardware crociato e la capacità del team di sviluppo dietro a **PG**. **GT3** sublima l'estetica, la traduce in emozione, ci parla per codici e noi comprendiamo benissimo non tanto ciò che vuole farci vedere, quanto piuttosto ciò che vuol farci capire. **PG** mette sul piatto la pretesa del reale, ma è una proposta priva di poesia e significato. Uno scatto fotografico meccanico e seriale, lo scatto di una fototessera. Totalmente vero, innegabile. Eppure completamente falso. Con quel sorriso forzato, quella pendenza del capo ingiuntaci con forza da chi sta dietro il click. La potenza è nulla senza il controllo, diceva qualcuno...

ADDENDA: "La forma riflette il contenuto." X-box grosso e privo di stile. L'ombra del monolite si allunga. (Freudian implication inside)

Nemesis Divina[3]

[dove '3' sta per: elevato al Third Place]

Salve a tutti ed in particolare a te Marcello. Stavolta sarò un po' polemico. Premetto che questa lettera è il sunto di due, quindi verterà su due argomenti ben distinti. Cercherò comunque di non essere troppo prolisso.

1. **SC**87. La risposta alla lettera di Emanuele - Lord of The Midlands - e alla mia mi è sembrata un passo indietro rispetto ai discorsi di tutti. Vuoi dire che l'hardcore gamer non esiste? Su questo potrei essere d'accordo, ma quando accomuni HG e Loser capisco perché l'idea di "giocatori irriducibili" mi sembri tanto sbagliata. Il loser è una figura ignobile e fittizia, nata per contrapposizione al winner, o vincente tipico della cultura americana. In realtà si tratta, spesso, di persone con problemi nella vita reale, che si richiudono in se stesse e riversano tutta la loro attenzione in qualche passatempo. Sarebbero questi gli hardcore gamer? Chi si interessa un po' di più ai videogiochi? Accomuni i videogiochi con i problemi, ovvero più giochi e più problemi hai! (Scusa se semplifico, ma stringi stringi, il senso è quello secondo me). Però forse sul finale della risposta eri sarcastico… il concetto precedente è che siamo tutti casual gamers. Mi piace poco. "Giocatori occasionali". Mah. Occasionalmente compro VG e riviste del settore da 15 anni suonati. Mi sento un po' offeso. Trovo che i due estremi da te proposti non calzino molto con la realtà e ancora meno con le mie idee (che in fin dei conti sono quelle che espongo). Ho sempre trovato sterili gli estremi, in quanto non rispecchiano la realtà, ma sono spesso solo speculazioni. Vorrei tracciare in linea di confine tra questi concetti, trovare un giusto mezzo se possibile (probabilmente va oltre le mie possibilità ma ci provo lo stesso). Innanzitutto cambiamo le parole. Checché se ne dica le parole creano molta confusione se scelte male (vedi "global"). Perché non riprendiamo semplicemente a parlare di videogiocatori, in generale, ed appassionati? Forse, ora ci capiamo meglio. Quelli che giocano, per quanto poco ed occasionalmente, sono videogiocatori mentre chi ci mette più interesse è un appassionato. Qualunque videogiocatore, di qualunque livello può diventare un appassionato, basta che dedichi un po' di tempo ed attenzione a ciò che fa. Il tempo che può e vuole permettersi, senza rinunce nella propria vita. Scusa lo sfogo, ma la tua risposta non mi è piaciuta. Davi a tutto quanto una connotazione negativa. Comunque grazie a quella risposta ho scoperto la definizione che sento calzarmi più a pennello. Sono un appassionato.

2. La console unica. Credo sarebbe un bel problema. Noi spenderemmo molto meno denaro in hardware e il cambio generazionale fra macchine si dilaterebbe, ma secondo me i giochi ne risentirebbero. Mettiamola così. La sfida tecnologica delle software house cesserebbe di avere senso. Ci vogliono circa 3-4 anni perché una console venga sfruttata a dovere (questo si ripete di generazione in generazione). In poco tempo La console verrebbe sfruttata a fondo ed efficacemente da tutti. In quel momento, da cosa sarebbe data la differenza tra un gioco ed un altro? Dalla qualità tecnica? In un mondo ideale sì, ma io sono pessimista e purtroppo il mondo tende spesso a darmi ragione. Accadrebbe un po' ciò che già accade (dopotutto la PSone è stata molto vicina ad essere la console unica). Le software house spenderebbero molti soldi in PUBBLICITÀ e non nello sviluppo. Le serie abbonderebbero e le idee originali stenterebbero a farsi largo e ad essere riconosciute. Avvilente direi, ma per nulla diverso da ciò che è già accaduto con PSone. Non voglio denigrare la console Sony, ma devo dire che ci ha fatto vedere uno spiraglio di ciò che potrebbe essere La console unica. Parlo di spiraglio, perché in fin dei conti dei concorrenti PlayStation li ha avuti (N64, Saturn, Dreamcast). Pensate se non li avesse avuti. Per me non deve essere così. Saluti a tutti.

Amedeo

*Giocatori appassionati. SI, ci capiamo decisamente meglio. Direi pertanto che decadono alcuni dei presupposti che definirebbero l'hardcore gamer (così come decadono quelli che identificherebbero la massa come un'entità a parte rispetto al "giocatore serio"). Il che era esattamente il mio scopo. Se non ricordo male la discussione sugli hardcore gamer nacque dalle proteste dei veterani verso la "massa" o i "neofiti" detti anche "irrispettosi saputelli" o peggio "pischelli brufolosi che non capiscono un menga di viggi". Da qui il presupposto primo dell'hardcore gamer: l'esperienza. Ora, chi si appassiona oggi all'arte videoludica cos'è se non un (neo)appassionato? E' un hardcore gamer? Secondo il presupposto di cui sopra, no. L'appassionato quindi non sarebbe necessariamente un hardcore gamer. Un hardcore gamer dedicherebbe inoltre buona parte del suo tempo libero all'attività videoludica. Un appassionato da trent'anni - che quindi soddisfa il requisito primo di cui sopra (esperienza) - impossibilitato a tenere il ritmo dei più giovani per via di distraenti attività collaterali come lavoro e dedizione alla famiglia, è un hardcore gamer? Evidentemente no. Mi cade proprio sul presupposto temporale. Bocciato anche lui assieme al giovane appassionato. Cosa resta? L'acquisto di software originale. Terzo requisito dell'hardcore gamer è rinnegare apertamente il pirata e comprare solo originale. Che ci crediate o meno, è questa una caratteristica che identifica più il casual gamer che quello hardcore. E' l'hardcore gamer che segue l'evoluzione del medium, che si tiene aggiornato, che ambisce a vedere il più possibile per alimentare la sua sete di cultura ed esperienza. Per questo conosce i "pusher" meglio di chiunque altro. Sa dove trovare fonti di approvvigionamento di prodotti contraffatti, e talvolta ne approfitta. La roba buona la compra originale, certo, ma grazie alle sue conoscenze ha più facile accesso all'oscuro mondo della pirateria di quanto ne abbia un padre di famiglia che deve comprare "un gioco di calcio" per il figlio o uno studente universitario che decide di noleggiare **GT3** per scaricare lo stress sull'asfalto digitale. Questa gente compra software originale, magari roba di pessima qualità, attratti da frizzi e lazzi promozionali piuttosto che mossi da sincera conoscenza, ma almeno non alimenta il mercato pirata. Cosa che l'hardcore gamer, inevitabilmente fa. Per il pirata è quindi meno remunerativo un padre di famiglia piuttosto che un hardcore gamer. Tu guarda che bizzarro controsenso. Chi è quindi l'hardcore gamer? Io devo ancora capirlo. Nell'attesa preferisco negarne l'esistenza e limitarmi al semplice distinguo fra videogiocatori e non videogiocatori.*

*Riguardo la questione sul monoformato, again, non mi spiego perché una tecnologia unica compatibile con tutta la produzione ludica dovrebbe inficiare la qualità delle esperienze offerte. Per quale motivo dopo aver raggiunto il 100% dello sfruttamento di un sistema, la qualità del software dovrebbe risentirne? E' l'hardware che fa il videogioco o il game designer? Se Kojima ti dicesse che con **MGS2** ha sfruttato PS2 al 100%, ne dedurresti che Kojima ha esaurito le sue idee? Al contrario, se riesci davvero a sfruttare il sistema al 100% vuol dire che sei finalmente libero di dedicarti senza pensieri al game design, che è poi l'anima di quest'arte. Non capisco, inoltre, l'esempio di PSone. E' proprio al termine del ciclo vitale naturale di una console (leggi, quando praticamente tutti hanno capito come sfruttarla a dovere) che si aprono le porte all'inventiva. Laddove diventa sempre più difficile sorprendere con nuovi effetti speciali, nasce la necessità di stupire con le idee. Il fatto che ciò non sia avvenuto con PSone (così come con qualsiasi altra console) è proprio il sintomo del danno prodotto dall'avvicendamento tecnologico sull'esercizio creativo. Addio PSone, buongiorno PlayStation2. Tutti a bordo del monolito a reinventare la ruota per la centesima volta. Se l'evoluzione ludica è così dipendente dall'evoluzione tecnologica, mi chiedo cosa ci facciano **DOA3** o **Project Gotham** su Xbox (nuovo hardware, giochi vecchi) o **Rogue Leader** e **Super Smash Bros. Melee** su GameCube (nuovo hardware, giochi vecchi) o **Ridge Racer V** e **Tekken Tag Tournament** su PlayStation2 (nuovo hardware, giochi vecchi). Nel rinnegare l'idea del formato unico paventi l'invasione di remake laddove di remake se ne vedono di più proprio in concomitanza col lancio di un nuovo sistema. Non ti pare paradossale?*

Cara redazione di **Super Console**, vi scrivo per aprire una (spero) nuova discussione. Quello di cui vi voglio parlare è l'argomento scottante dei costi odierni. Ma non di quello delle console (del quale fra l'altro se ne è parlato a lungo) ma di quello degli accessori che presto verranno immessi nel mercato. Mi riferisco soprattutto alle varie webcam, hard disk, modem e via discorrendo che Sony lancerà a breve.

Ora, premettendo che con i costi odierni e già tanto se mi posso comprare la PlayStation2 e un paio di titoli, per giocare a capolavori annunciati come **Final Fantasy XI** dovrò spendere circa 300 mila lire per prendere modem e hard disk, senza contare che dovrò pagare un abbonamento mensile per la connessione. Può la Sony cortesemente indicarmi dove posso vendere un rene per non ipotecare la casa? E quando sarà la volta di microfoni e webcam dovrò prostituirmi per giocare? Innanzitutto vorrei far sapere a mamma Sony che 3/4 della gente che conosco non è intenzionata nemmeno a comprarsi il monolito in quanto "ho già la play1, continuerò a giocare con quella". Ma il secondo punto è: quanta penetrazione può avere nel mercato tutta questa serie di periferiche? Mi sembra proprio che la Sony stia commettendo gli stessi errori che fece Sega 7 o 8 anni or sono con Mega CD e 32x. Sono veramente felice che il mercato si sia allargato ma non credete che Ken Kutaragi e soci, visionari o non visionari che siano, si stiano montando la testa?
Nella speranza di sentire presto la Vostra opinione porgo cordiali saluti.
Ermelli Marco
Un uomo che presto farà il grande salto: vendere un rene per i videogiochi.

*I primi avventori del mondo di **Final Fantasy XI** dovranno indubbiamente sostenere costi notevoli, ma preferisco considerare la spesa come un investimento. Del resto un RPG fruibile esclusivamente online come **Ultima** o **EverQuest** offre un'esperienza ludica a tempo indeterminato, mica un mesetto. Inoltre, se tutto va secondo i piani e se le connessioni a banda larga si diffonderanno adeguatamente, credo che alla fine si spenderebbe tutti un po' di meno. Ti faccio presente, a titolo esemplificativo, che il costo medio di un abbonamento ADSL in Giappone (dove la tecnologia si sta diffondendo a velocità incredibile) è di circa 60 mila lire mensili (modem incluso) contro la media di 150 mila lire chieste dai gestori di servizi analoghi in Italia (modem escluso). Aggiungi a questo l'abbattimento del costo del software a seguito della diffusione dell'e-distribution, e non potrai non convenire sul fatto che la spesa per la banda larga sia destinato a diventare un fattore poco rilevante. Più in generale, ogni nuova tecnologia (ogni nuovo prodotto, ogni nuovo servizio) ha un costo che decresce in funzione della sua diffusione. Se avrai la pazienza di aspettare potrai spendere la metà degli early adopter esattamente come chi ha aspettato un annetto prima di acquistare PlayStation2 ha risparmiato ben 300.000 lire. Nessuno ti costringe a comprare un HDD subito, e, ovviamente, spetta a Sony evitare che faccia la fine di add-on come Mega CD o 32X. Eventualità che a giudicare dall'accoglienza riservata in terra nipponica all'HDD (attualmente esaurito) ed in vista della killer application **FFXI** (al primo posto nell'elenco dei most wanted giapponese) mi pare meno improbabile di quanto credessi inizialmente.*

Cut&Paste

"Sono in pochi a ricordarsi che il primo videogioco a gettone della storia è stata una versione computerizzata del tennis da tavolo chiamata "Pong". La ditta giapponese che ideò questo gioco virtuale fu la famosissima Atari"
Dal sito del gruppo sportivo tennis tavolo Bordighera

"Xbox is the first and only video game system designed from its inception to be ready to play Xbox games right out of the box"
Da una press release Microsoft USA

"Ma pensi che poi metteranno in vendita un kit per farlo diventare un PC a tutti gli effetti?"
Anonimo videogiocatore ad un redattore di **Super Console**, in riferimento a Xbox

"Nextgame.it ha intervistato la mente del team di sviluppo statunitense in esclusiva"
Dall'intervista di *Nextgame* a Jason Rubin, intervistato negli stessi giorni da mezza dozzina di riviste specializzate italiane

"I videogiochi che raggiungono un elevato livello di sofisticazione interattiva, che arrivano fino all'istigazione al delitto, devono essere vietati non solo per i bambini ma anche per gli adulti"
Antonio Guidi, Sottosegretario del Ministero della Salute

"In seguito ai tragici avvenimenti del 13 settembre..."
Massimo Rovatti, **OuterWorlds** di gennaio.

"Un bastardo di negoziante mi ha venduto la versione di Devil May Cry (PAL) in olandese!!!"
Dal newsgroup it.comp.console

"Rogue Leader non scatta se non in rarissime occasioni, Rogue Leader ha cali di frame rate da un livello all'altro, non continui scatti durante una stessa missione"
Zave, dal forum di *Nextgame*

"Ma non è giusto perché la mia morosa si è incazzata perché a 31 anni mi sono comprato la PS2. Mi ha dato dell'immaturo. C'è qualcuno che mi supera con l'età o nelle stesse condizioni?"
Dal newsgroup it.comp.console.playstation

"I terroristi ILA possono eseguire missioni suicide salendo su un trasporto e attaccando le unità nemiche. Prova con un aereo da trasporto!"
Dal gioco **Real War** (PC)

"Ho aquistato per mio figlio un game boy advance per Natale. Sono rimasto sorpreso da quanto scuro è il video a cristalli liquidi della console, ma è normale usarla sotto una forte luce per vedere qualcosa o posso pensare che sia rotta, non vorrei che mio figlio si rovinasse gli occhi"
Dal newsgroup it.comp.console

"Vista la complessità dell'hardware servirà del tempo prima che si riescano a realizzare giochi che rendano giustizia al sistema"
Steve Ellis, Free Radical Design, al riguardo del futuro di PS2 (agosto 2000)

"Ed eccoli di nuovo! Mario il falegname e suo fratello Luigi sono alle prese questa volta con un esercito di bestioline brulicanti in una casa piena di sorprese"
Dal retro della confezione di **Mario Bros** per Atari 2600

"E' uno shooter, non c'è molta rigiocabilità"
Da una recensione su *GameFAQS.com*

"Ascoltami principessa. È il caso che annulli la tua iscrizione al Club del Rapitore del Mese, perché siamo maledettamente stanchi di salvare la tua miserabile vita"
Jass Ragan, dall'articolo "Dieci cose che odio dei videogames", su *Toastyfrog Zine* n°1

"L'uomo gioca solo laddove è uomo nel senso più pieno della parola e solo là è interamente uomo, dove gioca"
Friedrich Schiller, scrittore

"Sono solo macchinette"
Massimo Cacciari, filosofo, in riferimento ai videogiochi

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

Errata Fiorire

Nell'anteprima di **Frogger: the Great Quest** pubblicata sul numero 87 di **Super Console**, l'attribuzione a Sega della paternità dell'originale gioco da sala **Frogger** è errata. Fu Konami a concepirlo. Sega si limitò a distribuirlo nella sale giochi.

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Q Come mai sul retro della confezione della PlayStation2 c'è scritto che sono presenti le porte USB e i.LINK ma che l'unità "non supporta il link cable"?

A *Si riferisce al link cable per PSone. Per collegare due PlayStation2 è necessario procurarsi un cavo i.LINK, noto anche come Firewire. E' disponibile presso i negozi di informatica e di elettronica in due versioni: a 4 e 6 pin (connettori). Quello "buono" per PlayStation2 è quello a 4 pin. Per la cronaca i due pin supplementari della seconda tipologia di i.LINK (6 pin) trasportano l'energia necessaria per il funzionamento di periferiche sprovviste di alimentazione propria.*

Q **Jak and Daxter** può essere ritenuto, a tutti gli effetti, il primo titolo di seconda generazione (laddove **GT3** è cresciuto, evolvendosi certo, dagli albori di PS2, e **MGS2** è rimasto pressoché invariato sin dai primi filmati diffusi un anno orsono). **J&D** utilizza, primo fra tutti i giochi per PS2, lo streaming dei dati da DVD, annullando bellamente i tempi di caricamento e proponendo texture d'alta qualità con colori brillanti (per tacere dello sconfinato orizzonte visivo, ma in poligoni PS2 non è mai stata avara...). Rimane da chiedersi: il tecnicamente innovativo titolo Naughty Dog nasconde, nel profondo delle sue meccaniche binarie, l'uso combinato di Graphics Synthesizer, Emotion Engine e delle due Vector Unit così come invocano le "visioni" del buon Kutaragi?

A *Esattamente. Come dichiarato nell'intervista a Jason Rubin ed Andy Gavin pubblicata sul numero scorso, **Jak and Daxter** fa un uso "completo" dell'hardware Sony. Un caso più unico che raro nell'attuale ventaglio di offerte ludiche per il sistema. Da un certo punto di vista potremmo definirlo il primo gioco "veramente" per PS2. Il suo codice è infatti modellato attorno al sistema, riveste il metallo in maniera tanto aderente da risultare inconvertibile su altri formati senza una totale riscrittura del codice.*

Q Voi di **Super Console** avete detto che sarebbe stato possibile collegare il GameCube via SCART RGB. Visto che sul giornale non ho letto più nulla in proposito mi sapete dire come procedono le cose? Non posso veramente pensare di giocare agli splendidi game made by Miyamoto senza SCART!!!

A ***Super Console** non ha mai detto che sarebbe stato possibile collegare GameCube via SCART RGB. Si è parlato di "probabilità" (non di certezza) alla luce dell'esperienza SNES. La verità vede Nintendo al risparmio estremo con conseguente alienazione del segnale RGB dalla circuiteria dello scatolotto. Ciononostante sembra che qualcuno sia riuscito a modificare il cavo Component per ricavarne un segnale RGB compatibile con i comuni televisori. La procedura appare decisamente complessa ed al momento non abbiamo avuto alcun modo di verificarne l'efficacia. Men che meno la qualità del risultato finale. Dovrai accontentarti dell'S-Video per adesso.*

Q Perdonate se mi rivolgo a voi per un quesito che esula dalle vostre competenze (Sony), ma mi serve capire una cosa circa il GameCube e voi siete gli unici a cui posso rivolgermi con la certezza di avere una risposta. Ho comprato un modello giapponese del sistema Nintendo con un gioco (**Luigi's Mansion**) ed una memory card. Dopo aver fatto la modifica per renderlo universale (o quasi) ho comprato **Wave Race Blue Storm** americano e con mia grande sorpresa ho scoperto che non posso salvare il gioco sulla memory card senza cancellarne prima il contenuto! Ma che vuol dire? E' un difetto dovuto alla modifica o un problema della memory card?

A *Nessun difetto. Le memory card per GameCube funzionano proprio così. Vengono formattate in base alla regione di provenienza del software. Se quest'ultimo è giapponese vengono formattate per custodire i dati dei giochi giapponesi. Se il software è americano vengono formattate per custodire i dati dei giochi americani. Inutile aggiungere che durante la formattazione vengono cancellati i dati in essa contenuti. In breve, non è possibile conservare sulla stessa memory card salvataggi di giochi giapponesi e americani. Per fruire di entrambi dovrai pertanto procurartene un'altra. E una terza se il medesimo "inconveniente" dovesse risultare vero anche per il software europeo.*

Q Ho visto che alcune società terze parti hanno realizzato dei CD per la pulizia della lente della PS2. Sono prodotti sicuri e, soprattutto, è davvero necessario pulirla?

A *Personalmente non abbiamo ancora avuto bisogno di pulire la lente del lettore di PlayStation2. Ciononostante molte persone hanno risolto problemi di lettura utilizzando uno dei CD per la pulizia della lente di cui parli. Alcune no. Se è necessario pulirla? Se non dà problemi lasciala in pace. Il consiglio è di parcheggiare la console in un luogo pulito (magari non per terra) ed evitare, se fumatori, di fumarci vicino. Aspirata dalla ventola interna, infatti, la nicotina si deposita sulla lente creando una patina giallognola che ostacola il corretto orientamento del laser. Anche i CD/DVD sono un infido veicolo di polvere. Riponeteli sempre nella custodia quando non li usate ed evitate di abbandonarli in giro a "pancia all'aria".*

Q Salve, prima di tutto vi faccio i complimenti per la rivista che ormai leggo da anni. Vorrei sapere se avete notizie su un seguito di **Z.O.E.** e sull'uscita del primo capitolo di Lara Croft su PS2.

A *Stando all'ultimo comunicato Eidos, la prossima avventura di Lara Croft per PlayStation2 (e PC) non avrà inizio prima del prossimo autunno. Il gioco si svilupperà lungo tre aree principali ambientate a Parigi, nelle sue catacombe sotterranee ed infine in un manicomio. Come le ambientazioni lasciano intendere, il prossimo **Tomb Raider** presenterà un look più tetro confessando l'intenzione di Core Design di rivolgere il nuovo episodio ad un bacino d'utenza decisamente maturo. Anche la trama rispecchia questa volontà: ingiustamente accusata di omicidio Lara Croft dovrà riscattarsi sventando i piani di un'oscura banda criminale. A differenza delle passate edizioni della serie, il prossimo **Tomb Raider** proporrà un sistema di sviluppo delle abilità di Lara che daranno accesso a nuove aree precedentemente precluse in ambienti già visitati. E' pertanto presumibile un ridotta linearità di gioco. Il nuovo capitolo di **Tomb Raider** verrà probabilmente presentato per la prima volta nel corso del prossimo E3 losangelino (maggio). Una cornice ideale per dare inizio alla campagna di "sensibilizzazione" della comunità videoludica. Nulla è noto su un eventuale seguito del "Robot Animation Simulator" di Okamura. Che Konami vi abbia rinunciato? Mistero. Ciononostante non era male come punto di partenza per un nuovo franchise. Magari bisognerà trovare prima una demo da allegarci (ironia). Dita incrociate.*

Q Sapete dirmi se è vero che le PlayStation2 modificate danno problemi di lettura dei DVD o li rendono addirittura illeggibili?

A *Modificate con cosa? NEO, NEO2, NEO2.2, Origa, Origa 1.1, Origa 1.2? Quale modello di PlayStation2? USA, PAL o JPN? Con quale versione della scheda madre? V2, V3, V4 o V5? Con action replay o DVD-X? E' un bel casotto barcamenarsi nel marasma di alternative offerte. Allo stesso modo è difficile capire se i problemi manifestati da una console modificata con un dato chip dipendo effettivamente da quest'ultimo o da depositi di polvere sulla lente, o determinare se un CD/DVD presumibilmente graffiato da una console chippata lo sia effettivamente per questo motivo o per incuria del proprietario. **Super Console** vorrebbe fare un po' di luce sulla questione. E' difficile, ma ci proverà. Stay tuned.*

Q Ho appena affiancato alla PS2 un GameCube e volevo sapere se avevate intenzione di resuscitare **Mega Console** o aumentare le pagine di **Outer Worlds**. Sai dirmi qualcosa in merito? Che fine ha fatto Fabio Ravetto?

A *Semmai dovesse rinascere **Mega Console** probabilmente avrà un nome diverso. Chessò, "Game Console"? Ad ogni modo molto dipenderà dalla diffusione del sistema Nintendo in Italia. Fabio sta bene e saluta tutti con affetto.*

Q Ma che fine ha fatto **Ninja Gaiden** della Tecmo? Esce o non esce? Un'altra esclusiva X-Box? Ma è vero che **Jojo's Bizarre Adventure** è stato cancellato?

A *Secondo alcune voci di corridoio il prossimo episodio di **Ninja Gaiden** sarà un action-RPG simile a **Legend of Zelda**, e vedrebbe la luce su tutti e tre gli attuali sistemi. Prima su GameCube (si mormora per via della semplicità del suo ambiente di sviluppo), a seguire su PlayStation2 ed Xbox. Si attendono conferme o smentite. **Jojo's Bizarre Adventure** è previsto per la prossima primavera in Giappone. Sarà una sorta di picchiaduro in multiplayer e si potrà giocare online (massimo 8 giocatori contemporaneamente).*

Q Ho tra le mani il "catalogo prodotti Natale 2001" che Sony Italia ha reso disponibile nei vari store durante le feste. A p.35 leggo "gioco e manuale in italiano" nella icona riservata a **SaGa Frontier 2** per PSone. Ho sempre saputo che il titolo Square, benché convertito in formato PAL, non è stato tradotto in italiano. Delucidatemi, prego.

A *Dev'essere un errore di stampa o un refuso. Cose che capitano. **SaGa Frontier 2** di italiano ha solo il testo del manuale. Quello del gioco è in inglese. Il che è probabilmente meglio...*

IL CAPOPROGETTO

Parte 1

Feedback: aavecone@libero.it

Dopo aver esaminato le figure professionali più "tecniche" coinvolte nella realizzazione di un videogioco moderno, questo mese inizieremo l'analisi dei ruoli maggiormente legati alla gestione operativa e manageriale di un progetto videoludico. Di queste, la più affine al personale "operativo" è la figura del CapoProgetto. Si tratta di un ruolo chiave, complesso ed articolato, da cui può dipendere la qualità finale e la quantità di divertimento offerto al giocatore. Non a caso, fatta esclusione dei primi pionieristici anni dell'electronic gaming, i CapiProgetto ed i Designer sono fra gli elementi di una softco che godono di maggiore popolarità. Chi di voi conosce, ad esempio, il nome del capo grafico di **Metal Gear Solid**? Praticamente nessuno, a meno che qualcuno non abbia imparato a memoria gli evocativi credits finali del masterpiece Konami. Eppure costui ha il merito di aver coordinato la realizzazione di un capolavoro assoluto anche dal punto di vista grafico. Al contrario, ogni utente PSOne o PS2 ha ben impresso in mente il nome del mago Hideo Kojima, capoprogetto e main game designer del capolavoro Konamiano. Lo stesso avviene per altri nomi di spicco del panorama recente, Yu Suzuki, Peter Molyneux e tanti altri. Ciò dipende dall'importanza cruciale del capoprogetto e dei deisgners di alto livello e spiccata creatività. Non è difficile trovare bravi grafici, musicisti e programmatori. Spesso è solo una mera questione di prezzo. Rarità assoluta, invece, è un designer o un capoprogetto dotato di creatività rivoluzionaria ed idee innovative.

PROFILO DEL CAPOPROGETTO

Come i più affezionati lettori di **Game Development** ricorderanno, la figura del CapoProgetto si può considerare una sorta di anello di congiunzione fra il personale operativo (grafici, musicisti, programmatori), i Designers ed il settore Produzione. Il suo ruolo è di coordinare la produzione ed il lavoro di tutti i membri del team di sviluppo allo scopo di mantenere sempre chiara e definita la direzione operativa generale. Con un paragone un po'azzardato, è possibile definire il CapoProgetto come un direttore d'orchestra. Deve infatti possedere una conoscenza tecnica avanzatissima in ogni campo relativo alla creazione di un videogioco (design, grafica, musica, programmazione), insieme all'abilità di gestire un progetto di estrema complessità. I videogiochi moderni, a differenza di ciò che pensano le masse, sono prodotti caratterizzati da una monumentale difficoltà realizzativa. Senza dimenticare le complessità implicite nell'essenza stessa di videogioco, le recenti evoluzioni tecnoludiche hanno favorito l'ulteriore comparsa di fattori che influiscono negativamente sulla complessità del prodotto. Basti pensare alla commercializzazione di macchine da gioco caratterizzate, oltre che dalla crescente potenza, da una notevole complessità di programmazione, ed all'ormai stucchevole ritmo di avvicendamento dell'hardware multimediale su PC. Gestire un progetto complesso di budget medio-alto (basato ad esempio da una cinquantina di elementi operativi e magari multipiattaforma) rappresenta un lavoro che potrebbe far tremare i polsi anche ad un capoprogetto dotato di buona esperienza. Se si aggiunge il fatto che nella maggior parte dei casi il capoprogetto è il primo responsabile in caso di insuccesso tecnico o vendite insufficienti, è possibile rendersi conto dell'estrema difficoltà "concettuale" e del logorante stress psicofisico a cui essi sono sottoposti.

L'apporto del capoprogetto risulta determinante in tutte le fasi operative della produzione. Nella fase di progettazione e di planning, il suo apporto creativo ed organizzativo si rivela particolarmente decisivo. Infatti, il capoprogetto ha il compito di stabilire cosa sia possibile realizzare (con il budget ed il team a disposizione) e cosa sia impossibile o richieda eventuali investimenti aggiuntivi. Si tratta del lato più "manageriale" del capoprogetto, coadiuvato in tali decisioni dai responsabili del marketing e della produzione. Inoltre, il capoprogetto ha il compito di "sviluppare" l'idea o indirizzo produttivo proveniente dai reparti manageriali. E' frequente che il reparto marketing di una softco videoludica sia costituito da elementi dalle spiccate capacità gestionali e manageriali, ma priva di grossa cultura nel campo dell'intrattenimento elettronico. Per cui è frequente che la produzione, basandosi su "fredde" analisi di mercato, richieda al gruppo di lavoro un tipo di gioco irrealizzabile, costoso o poco interessante per il pubblico. In tali casi, il compito del capoprogetto è di fungere da interfaccia tra il possibile, l'impossibile ed il realizzabile. Nonostante ciò sembri a prima vista un compito scontato, all'atto pratico ciò si rivela uno snodo fondamentale nel flusso di sviluppo operativo. Far comprendere concetti come giocabilità, divertimento, entusiasmo ed originalità a persone che sono solite ragionare prevalentemente in termini economici è un'impresa a dir poco complessa. Così come, dall'altra parte, lo studio manageriale necessario per ottenere consistenti ritorni economici dall'investimento si rivela allo stesso modo difficile e stressante.

Una volta definiti i termini generali relativi alla fase operativa, alla gestione del budget e del personale necessario, il capoprogetto può rivolgere le sue attenzioni alla coordinazione della fase di progettazione. In tale frangente sarà necessaria una notevole abilità nella pianificazione della parte teorico-pratica del progetto e nella gestione dei rapporti interpersonali. Come già visto in precedenza, durante la fase di progettazione ogni membro operativo della softco può contribuire alla stesura del progetto, sia riguardo le linee generali che nei dettagli specifici. E'compito del capoprogetto smussare gli angoli relativi a posizioni troppo ardite o fuori tema, mantenendo alto il morale "della truppa" evitando di creare dissapori e fratture nel gruppo di lavoro. Ogni creativo, sia esso grafico, musicista o programmatore, tende (in maniera involontaria) a modificare le idee e gli stimoli ricevuti esternamente per farle coincidere il più possibile con i propri gusti e le proprie attitudini. Compito del capoprogetto è di limitare il più possibile tale atteggiamento. Partire con conflitti interni o con un team demotivato è ciò che di peggio possa accadere ad un progetto videoludico nella fase di nascita. D'altro canto, è estremamente complesso anche il valutare se un'idea proveniente, ad esempio, dal reparto grafico sia valida ed coerente ad un progetto che esiste ancora soltanto sulla carta. Riassumendo, durante la fase di preproduzione, il capoprogetto dovrà eseguire un lavoro di coordinamento, di proposizione e creazione, senza mai perdere di vista l'obbiettivo finale.

Una volta stabilite le basi generali del progetto (la fase di preproduzione può durare anche alcuni mesi!) è necessario iniziare la fase operativa vera e propria. Nelle battute iniziali, il ruolo di coordinamento del capoprogetto è particolarmente importante. Nel caso sia necessario sviluppare nuove tecnologie (motori di rendering, tool di animazione, processori audio), il capoprogetto dovrà selezionare le persone più adatte a tali scopi, e decidere quante unità operative siano "sacrificabili" per il lavoro di ricerca e sviluppo.

Come ormai risulta evidente, una scelta sbagliata in tale fase potrebbe avere ripercussioni molto pesanti sull'economia del progetto. Ad esempio, assegnare insufficienti risorse umane allo sviluppo di un engine 3D potrebbe causare ritardi che potrebbero ripercuotersi sul reparto grafico e su una parte dei programmatori, causando un sensibile slittamento delle scadenze operative e di conseguenza costi aggiuntivi. E non sono molti i produttori disposti ad un esborso economico aggiuntivo dovuto ad un'errata valutazione di un dipendente, per quanto importante sia il ruolo che questi ricopre nella softco.

NEXT MONTH

Il prossimo mese continueremo l'analisi del ruolo del CapoProgetto nella gestione operativa di un videogioco. Si tratta della fase cruciale del lavoro, in cui il nostro "direttore d'orchestra" dovrà coordinare a regola d'arte i singoli dipartimenti e figure professionali. Con la complessità dei progetti videoludici attuali, si tratta di un compito tutt'altro che semplice.

FABIO TESTA 2000

<>Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese** e ivan**fulco**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

Oddities No. 2: Esemplari di Megadrive alternativi

Megadrive 21 (Megadrive 3)

Esiste una storia del videogioco parallela a quella ufficiale e sconosciuta a molti. È la storia dei cloni da supermercato: console illegali e di scarsa qualità ottenute clonando gli hardware più famosi. Un panorama di scarso interesse, concentrato soprattutto tra Hong Kong e Taiwan, ma che riserva spesso vicende curiose, come quella del **Megadrive 21**. L'avventura di questo handheld inizia un anno fa: il 27 aprile 2001 il **MD21** viene commercializzato in Giappone al prezzo di 5980 yen (51€ circa), ad opera della società Bee1 e su licenza ufficiale di Sega. La macchina è un semplice **Megadrive** portatile privo di schermo, dotato di entrata per l'alimentazione esterna e di uscita per il collegamento audio/video, pensato per essere utilizzato su un qualsiasi televisore. Una console approssimativamente simile al **Megajet** (vedi pagina seguente), ad eccezione di un piccolo particolare: il **MD21** è privo dello slot per le cartucce. All'interno della console sono infatti memorizzati 21 giochi, da selezionare direttamente dall'interfaccia su schermo. In pratica non esiste modo di giocare altro. Trascorre solo un mese e la macchina esce dal Giappone. È durante l'E3 2001 di maggio che Pelican, produttrice di periferiche per console, conferma di aver acquisito i diritti del **MD21** per il mercato occidentale, di aver modificato il nome della macchina in **Megadrive 3** e di essere al lavoro per sostituire i giochi al suo interno, così da adattarli ai gusti occidentali. La macchina presentata alla fiera, secondo quanto affermato dal responsabile dello stand, è solo un prototipo. I giochi al suo interno sono infatti provvisori: 20 titoli in totale, ma solo 8 differenti tra loro, con tutti gli altri consistenti in semplici "varianti" degli originali. Nella maggior parte dei casi (come per i 5 **Sonic** presenti in memoria) l'unica differenza è il livello di inizio della partita. Trascorrono poche settimane e il **MD3** comincia ad essere reperibile in molti negozi occidentali. Si tratta della versione definitiva? Non esattamente: la macchina in vendita è proprio il prototipo presentato all'E3. Nella confezione è inclusa la console (in 2 colori: verde e viola), il cavo AV, l'alimentatore e le istruzioni (in alcuni casi tradotte nelle lingua dei rispettivi paesi). I giochi presenti all'interno sono gli stessi dell'E3. Il prezzo oscilla tra 45$ e 150$ (!). A curarne la distribuzione sono società differenti da nazione a nazione, che solo in alcuni casi si curano di eliminare il logo Sega dalle confezioni. Nessuna traccia, invece, di Pelican: segno plausibile che quello che doveva essere un prototipo ha invece trovato la via degli scaffali per vie traverse. **Super Console** ha chiesto delucidazioni direttamente a Pelican, la quale, dimostrando di essere all'oscuro di tutto, ha risposto con un breve comunicato: "Dev'essere qualcun altro (il distributore, ndr), perché quello è nostro materiale. Ma grazie per dell'informazione."

*Alla prova su strada il **MD3** si è dimostrato relativamente confortevole da utilizzare. L'impugnatura è ottimale, il peso abbastanza contenuto. La procedura di allestimento è molto rapida (è sufficiente connettere l'alimentatore esterno e collegare la console al televisore), mentre il design, come rilevato da molti utenti, soffre di un piccolo "bug": l'errato posizionamento di un componente interno, soggetto a surriscaldamento dopo prolungate sessioni di gioco e situato esattamente sotto le dita della mano sinistra.*

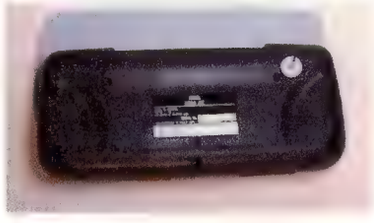
*I titoli inclusi nel **MD3** (versione occidentale) denunciano la natura "amatoriale" della console, viste le numerose reiterazioni degli stessi giochi con titoli diversi. In alcuni casi, oltre al differente livello iniziale, le versioni si distinguono per la variazione del livello di difficoltà. Questi i titoli: **Sonic the Hedgehog**, **Torpedo Range**, **Tecmo World Cup**, **Space Invaders 90**, **Mega Panel**, **Peetan**, **Flicky**, **Sonic 2**, **Alex Kidd**, **Fatal Labyrinth**, **Sonic 3**, **Dungeonland**, **Sonic 5**, **Titus the Fox**, **Sonson**, **Sonic 6**, **Flappy**, **Cat World**, **Columns**.*

*I 21 giochi inclusi nel **MD21** (Jap) sono in grado di suscitare un minimo d'interesse soprattutto negli utenti orientali: **Sonic the Hedgehog**, **Super Monaco GP**, **Flicky**, **Columns**, **Super Shinobi**, **World Championship Soccer**, **Ninja Spirit**, **Sonic Adventure Hero**, **Ninja Furiki Cat**, **Exploration Trip**, **Mappy**, **Watery Guy**, **Flix Vs Jerry**, **Ground Sinker**, **Kesamaru**, **Sonic in Danger**, **Ninja Gaiden**, **Peetan**, **Space Striking**, **City Tiger** e **Oira Jajamaru**.*

Megajet

La tradizione di sfruttare intensivamente un brand non è prerogativa unica del software. Sequel o remake vengono regolarmente commercializzati, a modo loro, anche per quanto riguarda le console. Una delle case più estroverse degli ultimi 20 anni da questo punto di vista è stata senza dubbio Sega, con la produzione di decine di modelli "alternativi" delle proprie macchine, tra versioni sponsorizzate, ridisegnate, ridimensionate o alterate strutturalmente. È quest'ultimo il caso del **Megajet**, 16bit commercializzato da Sega sul mercato giapponese nel 1993. La macchina non era altro che un **Megadrive** handheld (in un certo senso un precursore del **Nomad**, uscito l'anno successivo), privo però dello schermo che lo avrebbe reso un portatile a tutti gli effetti. Ideato appositamente per le linee aeree giapponesi JAL, il **Megajet** veniva affittato durante i voli ai passeggeri della prima classe e poteva essere collegato al monitor a cristalli liquidi solitamente estraibile dal bracciolo del sedile. Sul retro della console erano presenti la presa per il cavo video e quella per l'alimentazione esterna. Al centro si trovava lo slot per le cartucce, che andavano inserite nel corpo macchina solo in parte, con l'intera sezione superiore che rimaneva esterna (similmente al **Megadrive** casalingo). Nella parte anteriore della console erano invece collocate la presa per le cuffie (con relativo regolatore per il volume) e, sulla destra, la porta per il secondo pad, così da garantire la possibilità di gioco in multiplayer. L'impugnatura, molto simile a quella di un **Game Gear**, era discretamente comoda, nonostante lo spessore della macchina e la sua larghezza (circa 25 cm). Il peso era invece abbastanza contenuto, almeno in rapporto agli altri portatili Sega, soprattutto per merito dell'assenza dello schermo. Il **Megajet** vantava tutti i controlli di un **Megadrive** tradizionale con pad deluxe. Sulla destra della console trovavano posizione 8 pulsanti: i 6 tasti azione (che garantivano così la compatibilità con giochi come **Street Fighter 2**), lo Start ed il Reset (quest'ultimo leggermente incassato per evitare pressioni involontarie). Durante i voli JAL (quantomeno all'inizio del servizio) ai passeggeri era offerta una selezione di 4 cartucce da affittare (tra cui **Sonic** e **Super Monaco GP 2**), sebbene ognuno fosse libero di usare i propri giochi eventualmente portati da casa. La macchina, a causa della forma dello slot, permetteva l'utilizzo di sole cartucce giapponesi. Il **Megajet** non rimase un'esclusiva del gioco aereo, ma fu anche messo in vendita al pubblico, seppure in quantità ridotte. I viaggiatori abituali interessati alla macchina potevano infatti acquistarne un esemplare (la confezione comprendeva console, manuali, cavo AV e alimentatore esterno) ad un prezzo che si aggirava intorno ai 15.000 yen, poco più di 200.000 lire del tempo.

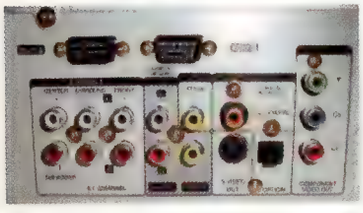
Il valore collezionistico del **Megajet**, nonostante quanto si possa credere, non è eccezionalmente alto. Fino al mese di luglio 2001 un venditore indonesiano ha cercato di piazzare su Ebay i suoi 100 **Megajet** (brand new), in stock da 10 a 74$ al pezzo.



Il suo utilizzo sugli aerei di linea valse al **Megajet** l'appellativo, tra i giocatori giapponesi, di "**Air Megadrive**", o anche "**Megadrive on air**".

Shinco DVD-868

Una delle più recenti e singolari applicazioni della clonazione dell'hardware **Megadrive** si può trovare in alcuni lettori DVD prodotti in Cina, in grado di aggiungere alla consueta miriade di funzioni extra tipica dei lettori cinesi la possibilità di emulare il 16bit Sega. Tra questi il modello più diffuso è senza dubbio il **DVD-868** prodotto da Shinco, azienda leader del settore dell'home theatre cinese. La compatibilità con i giochi del Megadrive avviene grazie alla presenza, all'interno del lettore, di una scheda che riproduce l'hardware della console, con tanto di 2 porte a 9 pin per i joypad ed uscite audio e video separate da quelle impiegate per la riproduzione dei DVD (con la possibilità, quindi, di giocare e vedere i film contemporaneamente). L'unica differenza rispetto alla macchina originale è l'assenza dell'ingresso delle cartucce. I giochi sono infatti caricati mediante ROM masterizzate su Video CD: 428 titoli, divisi in nove Game VCD, inclusi nella confezione. Caratteristica che pone questioni etiche e legali forse non molto "sentite" nella Repubblica Popolare Cinese, ma in grado di creare problemi ad eventuali importatori occidentali. Attualmente è possibile acquistare un **DVD-868** anche in America ed Europa, ad un prezzo approssimativo di 259 dollari. Non sempre, in ogni caso, il package include la confezione aggiuntiva contenente i Game VCD e i due pad disegnati sullo stile di quelli PlayStation. A quanto pare, per evitare di infastidire eccessivamente Sega, Shinco ha consigliato ai distributori cinesi di escludere il pacchetto giochi/pad in caso di ordini provenienti dall'Occidente. Ostacolo comunque ovviato da alcune terze parti, sempre orientali, le quali hanno sviluppato e distribuito in rete un software che consente di realizzare le proprie collezioni di Game VCD. Se si esclude la parte ludica, lo Shinco **DVD-868**, in quanto a prestazioni, non si discosta dalla media dei lettori prodotti in Cina. Oltre ai DVD, senza limiti di regione, sono riprodotti i formati CD Audio, Video CD, Super Video CD, MP3 e karaoke. Le uscite comprendono video composito (DVD e **Megadrive**), S-Video, component, audio analogico (sia stereo che a 6 vie con decodifica DTS) e audio digitale. Oltre alle due porte per i pad **Megadrive**, gli ingressi includono due jack per altrettanti microfoni destinati al karaoke. A parte alcuni problemi di lip sync, a quanto pare risolti negli ultimi modelli, la qualità della riproduzione dei DVD è più che accettabile per un lettore di questa fascia.



*Oltre al **DVD-868**, la Shinco produce un lettore portatile compatibile con i GameVCD **Megadrive** chiamato DVD-060. Dotato di uno schermo a colori TFT da 6,8 pollici, sarà distribuito a partire dall'inizio di febbraio al prezzo di 600 dollari.*

*Shinco non è l'unica ditta cinese ad offrire DVD player compatibili con i Game VCD **Megadrive**. I due volantini pubblicati in questa pagina ritraggono i modelli realizzati da Xintianli e Maltagroup. Notare lo strillo che afferma il possesso da parte della casa produttrice delle licenze dei giochi contenuti nei cd, sulla cui veridicità ci permettiamo di dubitare.*

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergio**cangialosi**

Tabù-Gohatto

(Gohatto, GB-FR-JP 1999)

Siamo verso la fine del periodo Edo (1603-1867) e Kyoto, l'antica capitale del Giappone, è testimone di un'ennesima guerra civile che porterà all'inizio dell'era moderna: da una parte gli adepti del governo dello shogunato Tokugawa, difensori dello status quo e del potere costituito, dall'altro le milizie dei samurai fedeli all'imperatore, interpreti dello svolgersi rivoluzionario della Storia. La milizia di samurai scelti Shinseng-gumi, fedele allo shogunato, inizia come ogni anno una selezione di spade al fine di alimentare i propri ranghi. Durante la selezione passano in rassegna, sotto gli occhi non troppo soddisfatti del capitano Hijikata, tutti gli aspiranti samurai. Ma ecco apparire un giovane pretendente dall'abito bianco. Il suo nome è Sozaburo Kano e, pensa Hijikata, sembra "un bambino con ancora le macchie di latte sulle labbra." Il volto efebico del giovine, il corpo esile e i capelli portati ancora come un adolescente, tradiscono un'arte della spada micidiale e matura che colpisce positivamente tutti i presenti. Kano è qualificato e può così entrare nella milizia ed avere il conseguente diritto di uccidere, sua motivazione principale. La misteriosa figura di Kano (cosa ci fa il figlio di un ricco mercante in un posto come quello?) si aggira come un fantasma, silenziosamente, per il tempio-roccaforte dello shogunato, calamitando le attenzioni/attrazioni non proprio mascoline, ora velate ora sfacciate, sia dei semplici samurai che dei loro superiori. Intanto una serie di misteriosi omicidi traccia una linea di sangue all'interno della milizia: sarà opera dei loro nemici o, come pensa il capitano Hijikata, è Kano l'artefice della loro dissoluzione?

Sozaburo Kano è un "non-personaggio", imperscrutabile, atono, nel quale lo spettatore è impossibilitato a immedesimarsi o a provare una certa simpatia. Iconoclasta di quel mondo medioevale giapponese, fatto di rigidi codici d'onore (come ci ricordano le didascalie che compaiono durante il film) cui la cultura nipponica è da sempre intrisa. La scena dell'esecuzione della pena di morte per decapitazione affidata alle mani di Kano ed effettuata con un fendente sicuro, è il manifestarsi della sua pulsione innovatrice (come è la figura dei mercanti) tesa a eliminare alla radice il passato feudale dello shogunato Tokugawa. Il tema dell'omosessualità, così come nel precedente film di Oshima, Furyo (*Merry Christmas, Mr. Lawrence*), è solo un veicolo di riflessione: mentre lì la simpatia dei due soldati-rivali interpretati da Bowie e Sakamoto era il naturale riflesso del loro stato di vittime di guerra, qui Kano, come testimonia l'unica scena di sesso in cui compare distaccato dal proprio corpo/mezzo, è concentrato nell'attuazione del suo piano atto ad erodere dall'interno le certezze dello shogunato.

Il film segna il ritorno, dopo anni di assenza dovuti ad una grave malattia, del maestro Nagisa Oshima (*L'impero dei sensi*, *Max, mon amour*) che, come altri cineasti suoi contemporanei – gli "splendidi settantenni" Shohei Imamura, Seijun Suzuki, Kinji Fukasaku – non ha per niente dimenticato il potere critico e di analisi sociale delle immagini. Se oggi il cinema dell'Est asiatico trova riscontro mondiale è grazie al loro tocco magico, alle loro visioni e al loro sperimentalismo tecnico e narrativo senza soluzione di continuità (vedi lo splendido *Pistol Opera* di Suzuki, una vera opera d'arte contemporanea). Con le sue carrellate lente Oshima taglia gli spazi con la stessa fermezza della spada di Kano, regalandoci nel finale riprese di un lirismo estremo e ricco di metafore (vedi l'abbattimento da parte del capitano Hijikata dell'albero/simbolo del nuovo nascente).

Anche questa volta la Elle U Multimedia rende merito alla qualità artistica del film producendo un DVD dalle caratteristiche tecniche di indubbia qualità. Le immagini sono ben definite, i colori giustamente saturi (anche nelle numerose scene con poca illuminazione) e vi è l'assenza totale di qualsiasi artificio o residuo di compressione. Il sonoro in DD5.1 è di gradevole ascolto ed il subwoofer si manifesta in particolare durante i duelli di allenamento e l'ascolto delle coinvolgenti musiche di Sakamoto (perfettamente in sintonia con le immagini di Oshima). Oltre alle schede biografiche, giustamente approfondite, l'unico contenuto extra consiste nella possibilità di ascoltare, per tutta la durata del film, la solo traccia di audio ambientale privata dei dialoghi. Una nota critica che si potrebbe rivolgere alla Elle U sarebbe quella di adottare per le prossime produzioni il supporto digitale DVD 9, seguendo gli standard del mercato: vista la cronica latitanza dei contenuti extra si potrebbe così rivolgere il massimo dell'attenzione all'aspetto audio/video (come i SuperBit Columbia) per raggiungere livelli qualitativi da 10 su 10.

Scheda artistica:

Regia
Nagisa Oshima
Sceneggiatura
Nagisa Oshima (tratta dai racconti *Maegami No Sozaburo* e *Sanjogawara Ranjin from Shinsengumi* di Ryotaro Shiba)
Interpreti principali
Ryuhei Matsuda (Samurai Sozaburo Kano), Takeshi Kitano (Capitano Toshizo Hijikata), Tadanobu Asano (Samurai Hyozo Tashiro)
Prodotto da
Le Studio Canal+, Shochiku Films, Imagica Corp., Oshima Productions

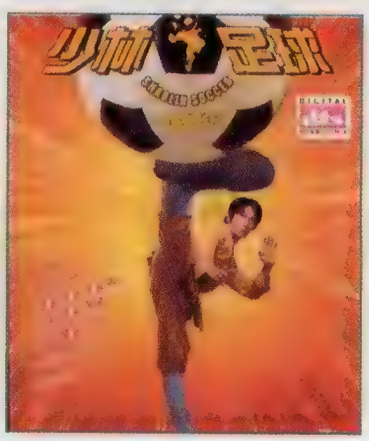
Scheda tecnica

Formato schermo	1.66:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Jap (DD 5.1)
Sottotitoli	Ita
Contenuti speciali	Visione del film accompagnata dai soli effetti sonori
Supporto	DVD 5
Distribuito da	Elleu Multimedia
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	€ 21

>>incoming

MOVIE*news*

Mettete un gruppo di monaci shaolin su un campo da calcio, affidate la loro preparazione atletica ad un ex campione di football caduto in disgrazia, iscriveteli ad un campionato per squadre che ha come primo premio un milione di dollari sonanti e cosa otterrete? Una delle più irriverenti commedie targate Stephen Chiau (regista, sceneggiatore nonché interprete di molte commedie cinesi di successo) che ha visto infrangere ogni record di incassi l'anno scorso nei cinema di Hong Kong: **Shaolin Soccer**. Grasse e sicure saranno le risate provocate da questa strana squadra di calcio alla Holly e Benji e dai suoi singolari componenti, ognuno con la propria mossa speciale. Preparatevi a vedere traverse piegate in due e portieri letteralmente disintegrati dalle pallonate scagliate da questi improvvisati e alquanto originali giocatori di calcio. **Shaolin Soccer** è stato acquistato dalla Miramax e verrà distribuito nelle sale cinematografiche statunitensi a partire dal 5 aprile con il titolo degenerato in *Kung Fu Soccer* (i dirigenti marketing della Miramax sprizzano fantasia da tutti i pori, non c'è che dire). Quanto a noi, è già da tempo disponibile un'edizione su DVD Code Free di discreta fattura edita dalla cinese Universe che, prima o poi, apparirà su queste pagine.



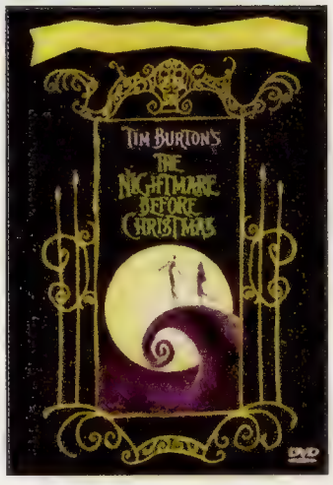
Nightmare before Christmas - Special Edition

(id., USA 1997)

Nel regno oscuro di Halloween, Jack Skeletron è l'artefice, nonché paladino, della festa cui tutti gli abitanti del posto (streghe, lupi mannari, mummie e orripilanze simili) si preparano giorno per giorno per renderla sempre più disgustosa e terrificante: la festa di Hallowen ovviamente. Jack, al contrario dei suoi concittadini e del sindaco "doppia faccia", non prova più la stessa eccitazione di un tempo nell'organizzare la festa del paese, trovandola ogni anno sempre più monotona e priva di "quel non so cosa" che la renderebbe diversa. Sconsolato, Jack intraprende una passeggiata pensierosa lungo la foresta che cinge la spettrale cittadina. Ridestatosi dal suo dormiveglia, si trova perduto nel centro della boscaglia, circondato da alberi provvisti di porte colorate con strani (per Jack) simboli. Aperta quella con il disegno dell'albero luccicante il nostro verrà risucchiato nel mondo del Natale dove i bambini non conoscono la paura e tutti sono felici. Jack ne rimarrà folgorato tanto da volerne portare con sé un "piccolo pezzetto" (leggi Babbo Natale in persona). Inutile dire che questa sua intromissione porterà sconvolgimenti in tutti e due i mondi.

Ispirato palesemente dal più famoso Grinch, Tim Burton reinterpreta la favola del Dr. Seuss condendola con le sue celebri icone dark. In questo è aiutato da una troupe di marionettisti di notevole bravura coadiuvati dal regista Henry Selick, conosciuto da Burton durante il proprio apprendistato alla corte di Walt Disney. Il risultato è una splendido film d'animazione girato con le più disparate tecniche oltre che ovviamente con la madre di tutte: la stop motion. Le musiche e i testi di Danny Elfman, degnamente riportati in italiano dal bravo Renato Zero, rendono quest'opera un piccolo capolavoro che non dovrebbe mancare nelle videoteche dei collezionisti.

Fortunatamente quest'edizione speciale mantiene inalterate le caratteristiche tecniche del DVD uscito circa un anno fa: ovvero una qualità d'immagine ottimale (fattore molto importante vista l'abbondanza di minuscoli particolari nelle scenografia e nei personaggi) e un sonoro di alto livello arricchito da diversi effetti di panning. Il surplus di quest'edizione consiste nei contenuti speciali che chiariscono qualsiasi dubbio tecnico (vedi il commento del regista oltre agli speciali e alle prove di animazione dei personaggi principali) e fanno comprendere la mole di lavoro necessaria a produrre un'opera di tale portata. Ma la vera chicca di quest'edizione sono i due corti di Burton: *Vincent* e *Frankenweenie*. Il primo ha per protagonista un bambino di plastilina, dalle riconoscibili sembianze di Burton, che, entrato in un racconto di Edgar Alan Poe declamato dalla voce fuori campo di Vincent Price (da sempre musa del regista), cerca inutilmente di conservare la propria imperturbabile serenità infantile; in *Frankenweenie*, girato invece con attori in carne ed ossa, il bambino protagonista resuscita il proprio cane in una rivisitazione spiritosa del racconto di Mary Shelly.



Scheda artistica:

Regia
Henry Selick
Sceneggiatura
Caroline Thompson, Tim Burton
Interpreti principali
Jack Skeletron (Renato Zero/Danny Elfman), Sally (Laura Boccanera/Catherine O'Hara)
Prodotto da
Rex Entertainment

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ing (DD 5.1), Sp (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing, Ita, Sp, Port
Contenuti speciali	Commenti audio, making of, confronto storyboard/film, scene eliminate, esperimenti di animazione, i corti di Tim Burton: *Vincent* e *Frankenweenie*
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Buena Vista Home Enterteinment
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	€ 21

DVD Region X

Tutte le persone che lo scorso Natale hanno avuto la gradevole sorpresa di ritrovarsi tra le mani l'ultimo genero di casa Sony, saranno rimasti un po' delusi per alcune piccole pecche riscontrate nelle sue funzioni come lettore DVD Video. Accostato il monolito alla televisione e collegato ad un amplificatore predisposto per la decodifica audio in Dolby Digital e DTS, il nostro nuovo utente sarà rimasto a bocca aperta nel vedere la propria amata copia su supporto digitale di *Matrix* storpiata sullo schermo da un disgustoso velo verde. Sarà rimasto di stucco nel constatare che il suo cavetto RGB risultava inadatto alla riproduzione di film, ma non, per qualche strano motivo, dei videogiochi. Disperato all'idea di poter vedere i DVD unicamente tramite cavo Video Composito o S-Video (leggi una notevole perdita di qualità video), il nostro nuovo utente sarebbe stato pronto ad aprire la console - con conseguente perdita immediata della garanzia - per poter riparare questo difetto aggirandolo con un astuto ponticello. Tutto questo, ovviamente, se non ci fosse stata Datel...

Nello scorso numero di **Super Console** all'interno della rubrica **Playworld**, è stato presentato uno degli ultimi prodotti di Datel: l'*Action Replay2 V2*. Questa periferica ha una duplice funzione: da un lato trasforma PlayStation2 in un lettore multiregione e bypassa l'inibizione dell'RGB; dall'altro consente l'impiego dei codici atti a facilitare la vita dei giocatori meno pazienti e perseveranti. Il software qui analizzato, il *DVD Region X*, è un prodotto mirato all'utenza PS2 interessata alla visione dei film su DVD ed offre pertanto solo la prima delle due funzionalità dell'Action Replay2 V2, vale a dire sblocco dei lockout per i DVD e l'abilitazione dell'RGB. Il suo funzionamento è molto semplice: prima di inserire il CD nel lettore della PS2 bisogna assicurarsi che nella console sia inserita almeno una memory card nella quale il programma si creerà il proprio blocco di memoria (davvero ridotto, solo 10 kbyte). Inserito il CD nel lettore apparirà immediatamente una schermata tramite la quale, muovendo i tasti direzionali, sarà possibile scegliere il codice regionale del DVD che si intende riprodurre (dall'Area 1 all'Area 6). Una volta selezionata la regione, il disc tray si aprirà automaticamente per permettere l'inserimento del DVD. A questo punto partirà la riproduzione del film attraverso il gustoso segnale RGB (è necessario un apposito cavo SCART RGB ovviamente). Dopo lo spegnimento della console sarà ogni volta necessario eseguire questo procedimento per la lettura di DVD dal codice regionale diverso dal nostro, rendendo un po' noiosa e ripetitiva quest'operazione.

Contenuto
1 CD
Prodotto da
Datel
La confezione include:
1 Telecomando (SCPH-10172)
1 Unità di ricezione a raggi infrarossi (IR)
1 Utility Disc (con driver DVD ver. 2.10)
2 batterie ministilo (AAA)
Prezzo consigliato
£.19.00

Nel corso del nostro test il software della Datel si è comportato egregiamente leggendo DVD di Regione 3 (Cina, Singapore), Regione 1 (Stati Uniti, Canada) e quelli di Regione 0 senza dare alcun problema. Diventa così possibile per tutti gli appassionati di cinema visionare edizioni speciali di Regione 1 mai approdate nel Vecchio Continente o, per i gusti più esotici, recuperare vere gemme d'oriente come i nuovi film di Hong Kong o film giapponesi su edizioni Regione 3 (dai prezzi sicuramente più abbordabili rispetto a quelli nipponici). E **Super Console** non si lascerà sicuramente sfuggire quest'opportunità, come avrete modo di verificare nel prossimo numero di questa rubrica...

DVD*news*

Coloro che fossero rimasti delusi dall'edizione targata DNC de **I Soliti Sospetti**, uscita più di un anno fa, saranno lieti di sapere che la MGM Home Entertainment è pronta a sfornare una Special Edition con i controfiocchi dell'ormai classico film di Bryan Synger. Le pecche del precedente DVD, come la qualità video mediocre e l'audio in semplice Dolby Surround, saranno riparate per quest'edizione con l'utilizzo di una immagine più pulita, attinta probabilmente da un master in migliori condizioni e dalla traccia audio in DD 5.1. Il tutto sarà arricchito da una pletora di contenuti extra quali: diverse scene eliminate commentate dal montatore John Ottman, i due documentari *Pursuing The Supects* e *Doing Time With The Suspects*, le due featurettes *Keyser Soze - Lie or Legend* e *Heisting Cannes*, vari commenti audio e diversi Easter Eggs. Mentre l'uscita del DVD è prevista per febbraio negli Stati Uniti, gli utenti di Regione 2 dovranno attendere l'edizione inglese per la fine di aprile (in concomitanza probabilmente con quella italiana).

Lo scorso ottobre, la Columbia ha inaugurato per il mercato americano una linea di DVD intitolata **SuperBit**. Caratterizzata dall'assenza totale di contenuti extra ma da un bitrate elevatissimo (quasi il doppio rispetto alle produzioni originali) per l'encoding audio/video, le prime produzioni si sono contraddistinte per una qualità al di sopra dello standard digitale Home Video. Visto il successo ottenuto dalle prime edizioni SuperBit d'oltreoceano (*Il Quinto Elemento*, *Bram Stoker's Dracula*, *La Tigre e il Dragone*, *Air Force One*, *Desperado*, *Gattaca*, *Johnny Mnemonic*, *Vertical Limit*, *The Big Hit*), anche la filiale italiana si appresta a questa sperimentazione. I primi titoli ad uscire per la nuova collana della Columbia (tutti su supporto DVD 9) saranno: *Godzilla*, *Il patriota*, *Bram Stoker's Dracula* e *Il destino di un cavaliere*.

R&B cafe

Rhythm'n Books

gestione: Marcello**Cangialosi** ed Erik**Pede**

[book] Trigger Happy

Esistono libri sulla storia dei videogiochi vista dal di dentro come *The First Quarter* di Steven Kent o *Game Over* di David Sheff. Esistono libri sulla storia dei videogiochi vista dal di fuori come *Phoenix* di Leonard Herman o il didascalico *Space Invaders* di Francesco Carlà. Esistono libri che analizzano l'impatto socioculturale del videogioco come *Il Popolo del Joystick* di J.C. Herz o *Videogames* di Ciro Ascione (cfr. **R&B Cafe** di novembre e dicembre). E poi c'è *L'Innovazione Tecnoludica* di Matteo Bittanti che racconta dell'era dei "videogiochi simbolici (1958-1984)". Sorprendentemente, non esistono testi dedicati all'analisi del videogioco stesso piuttosto che di ciò che gli ruota attorno. Al di là dei manuali di game design – e ce ne sono una marea, non in Italia ovviamente – non esistono libri che vanno più in profondità, vale a dire orientati verso lo studio dei meccanismi che governano il funzionamento dei videogiochi. O meglio, non esistevano fino a due anni fa circa, quando l'editore britannico Fourth Estate ha pubblicato il libro *Trigger Happy* di Steven Poole (in questa sede ci occupiamo dell'edizione americana ad opera di Arcade Publishing), il primo ed attualmente unico tentativo di "spiegare" il videogioco inteso come "macchina ludica" prima ancora che come prodotto commerciale o fenomeno culturale. Nato nel 1972 ed attualmente collaboratore per testate come The Guardian e Edge, Poole decide di scrivere un saggio sul videogioco proprio per colmare la lacuna evidenziata poco sopra. "*Dopo aver riscoperto la mia passione adolescenziale per i videogames grazie a PlayStation, ho sentito il desiderio di leggere un libro che li trattasse seriamente e che li analizzasse da un punto di vista culturale ed artistico. E' stato quando ho scoperto che nessuno aveva scritto un libro del genere che ho pensato di farlo io stesso...*" (da un'intervista all'autore pubblicata sul sito internet http://www.joystick101.org). Pur essendo a digiuno di videogiochi da quasi un decennio (da quando li abbandonò assieme al suo ZX Spectrum fino al giorno del "riavvicinamento" davanti alla PlayStation di un amico), Poole ha fatto ricerca, studiato, viaggiato, intervistato ed infine ottenuto una sorprendete maturità critica che gli ha permesso di esporre un'analisi quantomai lucida del videogioco, indicando pertinenti crocevia con altre forme artistiche quali letteratura, cinema, musica e pittura. Poole spiega – non senza un minimo di presunzione, ma con indubbio talento divulgativo – praticamente tutto. Offre al lettore gli strumenti necessari per vedere "oltre" lo schermo, per imparare a leggere il videogioco, o meglio a tradurne l'inedito linguaggio. Dopo una breve introduzione sull'origine della "specie", il saggio indaga praticamente ogni anfratto del medium ripercorrendone l'evoluzione ed evidenziandone le difformi manifestazioni contenutistiche. Racconta di come il videogioco comunichi con l'utente e di come l'utente percepisca i suoi segnali. Di come ci sappia divertire e del perché. Di quando ci faccia imbestialire e del perché. Ciò che in un videogioco diamo per scontato e banale è in *Trigger Happy* oggetto di un'analisi approfondita che può apparire ridondante e superflua, ma che conduce verso illuminanti deduzioni o improvvise schiarite mentali.

La dialettica di Poole, elegante ed accessibile, fa di *Trigger Happy* una lettura piacevole oltre che imprescindibile, una lettura da portare avanti a piccoli passi per dare spazio all'approfondimento, da cannibalizzare per farla propria. Probabilmente alcune deduzioni di Poole o certi suoi assunti potrebbero apparire opinabili, poco digeribili, e talvolta l'autore mostra i segni di chi è stato per troppo tempo a digiuno di videogiochi, ma il suo approccio fresco e ragionato allo studio di quest'arte stimola comunque riflessioni inedite.

In definitiva *Trigger Happy* è il brillante ed affascinante tentativo di un uomo di rispondere ad una domanda molto semplice, ma allo stesso tempo complessa: I videogiochi sono divertenti, ma che tipo di divertimento sono? Come scrive lo stesso Poole al termine della prefazione: "*What does this novel sensual fusion really have in common with films, with storytelling, or with painting? Where do videogames fit in the development of leisure technologies, of perspectival representation, of the narrative arts? Where do videogames fit in the history of play? Playing videogames may or may not be "useful." That's beside the point. This book is about their charm: the life in them, and their life in us. Videogames are fun, but just what kind of fun is it? What does it mean to be Trigger Happy?*" Bella domanda...

Scheda informativa
Autore: Steven Poole
Editore: Arcade Publishing
Anno: 2000
Pagine: 242
Prezzo: 25 dollari

[cd] Akumajo Dracula X: Gekka no Yasoukyoku Original Game Soundtrack

L'anima musicale della popolarissima saga **Castlevania** (**Akumajo Dracula** in Giappone) è, da che mondo è mondo, quella del rock, e su questo non si discute. Anni di composizioni incalzanti e martellanti hanno impresso nella memoria degli amanti della serie una traccia ben precisa, culminata nelle schitarrate pop-rock di **Akumajo Dracula X: Chi no Rondo** per PC Engine Super CD-ROM_ (il primo **Castlevania** in assoluto a liberarsi delle limitazioni tecniche imposte dai vetusti formati cartuccia e floppy). Per un franchise apertamente basato sull'azione pura, d'altra parte, nessun genere musicale avrebbe potuto rivelarsi più adatto del classico nippo-rock per videogiochi, complemento ideale di una struttura di gioco regolarmente incentrata sui salti e sugli scontri ravvicinati con avversari più o meno spaventosi. Questo, almeno, fino alla rivoluzione, e cioè fino all'uscita di **Akumajo Dracula X: Gekka no Yasoukyoku**, noto in Occidente come **Castlevania: Symphony of the Night**.

Forte di un impianto di gioco dotato di un respiro decisamente più ampio di quello concesso ai suoi predecessori, **Castlevania: SOTN** ebbe a suo tempo il grande merito di traghettare la saga degli ammazzavampiri tanto cari a Konami dalla semplice (seppur divertente) distruzione indiscriminata ad un affascinante misto di azione, esplorazione ed elementi in stile RPG. Una svolta epica, insomma, largamente rispecchiata dalla conformazione del mondo di gioco, vasto ed estremamente vario, e di riflesso dalla colonna sonora, a dir poco ricchissima di spunti e stili completamente diversi tra loro e assai lontana dal monopolio esercitato dal rock nelle edizioni precedenti. Questo non vuol dire però che i temi musicali di **Castlevania: SOTN** manchino di un'unità complessiva, che invece c'è e stupisce seriamente se si pensa alla moltitudine di ambienti e atmosfere a cui il compositore ha dovuto dare voce con le sue note. I continui salti dalle tracce vocali (tra cui figura l'ormai nota *I Am The Wind*, cantata da Cynthia Harrell) a quelle di ispirazione vagamente jazzistica, da quelle sinfoniche a quelle "ambient", passando ovviamente per le immancabili escursioni nel rock, vantano una continuità stilistica assolutamente sorprendente, forse persino inattesa. Ma questa, in fin dei conti, è solo la punta dell'iceberg, perché la colonna sonora di **Castlevania: SOTN** è sì varia, originale, coerente e confezionata con cura, ma è soprattutto di una bellezza che non si dimentica facilmente. Alcuni pezzi sono indubbiamente dei riempitivi (riempitivi di lusso, comunque), mentre altri possono sembrare un filo fuori luogo in un gioco della serie **Castlevania**, ma è quasi impossibile non adorare la stragrande maggioranza dei brani composti da Yamane, indipendentemente dal genere musicale di appartenenza. L'estro e l'eclettismo dell'artista giapponese vanno infatti al di là delle classificazioni e delle categorie, e la continuità stilistica di cui si è parlato poc'anzi si risolve in una costante forza ed incisività delle melodie, alimentate da una sorta di "vena sotterranea" che permea tutti i pezzi e che è in fin dei conti la "firma" del talentuoso compositore. Quest'ultimo, tra l'altro, ha saputo scegliere con grande attenzione i suoi mezzi d'espressione, richiedendo allo staff tecnico alle spalle di **Castlevania: SOTN** un'elevata qualità sonora e una resa ottimale degli strumenti, tra cui è possibile annoverare archi, fiati, percussioni, organi a canne e, inutile dirlo, chitarre elettriche.

Detto questo, non bisogna dimenticare che la colonna sonora di **Akumajo Dracula X: Gekka no Yasoukyoku** rimane in ogni caso strettamente legata al videogioco per il quale è stata concepita, e perde quindi qualcosa se ascoltata fuori contesto. Ciononostante, l'opera di Michiru Yamane continua a suscitare ammirazione (quasi) incondizionata ancora oggi, a 5 anni di distanza dalla sua composizione, e ciò dovrà pur significare qualcosa...

Scheda informativa
Autore: Michiru Yamane
Editore: Konami (KICA7760) [Giappone]
Anno: 1997
Note: 1 CD, 34 tracce (68:15)

U S A R E

la collana di guide introduttive Jackson Libri rinnovata nella grafica e nei contenuti

AUTOCAD 2002
Davide Soffino
Francesco Scalino
€ 20,00 (L. 38.725)
Codice: 2671

Questo libro descrive in modo semplice, ma esaustivo le principali funzioni di AutoCAD 2002. Il programma di riferimento nel campo del disegno tecnico e della progettazione assistita dal calcolatore. Un testo indispensabile che permette di padroneggiare le tecniche del disegno CAD e all'utente esperto di conoscere le ultime potenzialità di AutoCAD 2002.

Wireless Applicazioni e sviluppi di Bluetooth
Michael Miller
€ 20,00 (L. 38.725)
Codice: 2698

Bluetooth è una soluzione wireless low-power che permette di connettere tra loro computer e dispositivi elettronici attraverso onde radio a basso raggio, comprese nella banda ISM. Usare Wireless Bluetooth è una guida completa che illustra le attuali applicazioni pratiche e le possibili linee di sviluppo della tecnologia Bluetooth: dal controllo dei PC mediante PDA alla distribuzione digitale di immagini, dalle reti wireless ai sistemi di Bluetooth di intrattenimento casalingo.

Usare gli scanner II edizione
Giorgio Sala
€ 20,00 (L. 38.725)
Contiene CD-ROM
Codice: 2707

In questo libro vengono presentati, capitolo per capitolo, tutti i temi relativi alla scelta, all'installazione e all'utilizzo degli scanner. Il lettore verrà guidato passo a passo in tutte le fasi necessarie per acquisire e strutturare al meglio tali periferiche, mentre l'elemento avanzato e il professionista potranno approfondire molte informazioni utili ed interessanti per migliorare l'utilizzo di un tale compagno di lavoro. Un testo rivolto a tutti gli appassionati e professionisti, desiderosi di sfruttare tutte le potenzialità di una data periferica. Nell'ultimo capitolo, infine, sono documentate nella bibliografia informatica.

Tecniche di montaggio video digitale
Alessandro Giaminardi
Raccuglia
€ 20,00 (L. 38.725)
Contiene CD-ROM
Codice: 2584

Montaggio video digitale è la soluzione indispensabile per chiunque desidera avvicinarsi alle tecniche di montaggio dei video digitali. Nel testo sono fornite le regole, i suggerimenti e i trucchi indispensabili per raggiungere risultati di regia e montaggio di livello professionale.

3ds max 4
Max Acquafresca
€ 20,00 (L. 38.725)
Codice: 2702

3ds max 4 è la nuova versione del più diffuso software di modellazione e animazione tridimensionale attualmente in commercio.
Questo libro illustra le principali caratteristiche del programma, fornendo al lettore trucchi e scorciatoie per creare rendering e animazioni di livello professionale. 3ds max 4 è lo strumento ideale per scoprire i segreti della progettazione tridimensionale: dalla gestione delle viste all'utilizzo delle primitive, dal rendering alla creazione di scene animate.

Il primo libro di Visual Basic.net
Pierpaolo Ragusa
€ 20,00 (L. 38.725)
Cod. 2587

UpGrade PC
Paolo Canali
€ 20,00 (L. 38.725)
Cod. 2585

Guida rapida al PC
Mauro Fiorigio
Filippo Squaccianti
€ 20,14 (L. 39.000)
Cod. 2601

Photoshop 6
Giovanni Tramburi
€ 18,08 (L. 35.000)
Cod. 2618

Trucchi e segreti per Game Boy
Simone Crosignani
€ 9,81 (L. 19.000)
Cod. 2630

JACKSON LIBRI — CERCATELI NELLE MIGLIORI LIBRERIE E PUNTI VENDITA SPECIALIZZATI

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: massimo**rovatti**

CES 2002: Xbox online

Per la terza volta consecutiva, Bill Gates ha fatto la propria apparizione all'annuale Consumer Electronics Show, svoltosi la prima settimana di gennaio a Las Vegas. Il magnate è subito andato al sodo, ponendo l'accento sui tre prodotti che negli ultimi mesi gli hanno fornito più soddisfazioni: il servizio Internet MSN, il sistema operativo Windows XP e, ovviamente, Xbox. Considerando esclusivamente il periodo natalizio, gli utenti di MSN hanno fatto acquisti per ben 5,6 miliardi di dollari, con un incremento percentuale del 56% rispetto al 2000. Windows XP, nei suoi due mesi di vita dal lancio, è già stato installato da più di 17 milioni di utenti, diventando all'istante il sistema operativo venduto più velocemente in assoluto. Sul fronte intrattenimento, entro la fine del 2001 sono state vendute quasi un milione e mezzo di Xbox, che inoltre vanterebbe il più alto rapporto medio di giochi acquistati per ogni console venduta (3,2 secondo NPD). Per spiegare nel dettaglio il successo della console è salito sul palco Robbie Bach, CEO Xbox: *"Nel 2002, siamo impazienti di portare Xbox nel mondo intero grazie ai prossimi lanci in Giappone, Europa ed Australia. Inoltre, offriremo ancora numerosi grandi giochi ed esperienze online notevolmente più eccitanti di quanto si sia mai visto prima"*. Bach, infatti, ha presentato un video sul futuro Xbox Online, il tanto atteso network Microsoft, che dovrebbe esordire a fine primavera, insistendo su tre concetti fondamentali: facilità d'utilizzo, sfida e comunità virtuale. Infine, è stata confermata la particolare importanza riservata alla periferica per il riconoscimento vocale. Nel videoclip, infatti, veniva mostrato come speciali effetti sovrapposti alle voci dei giocatori permetteranno agli stessi di parlare in maniera più consona al tipo di personaggio scelto, così come l'utilizzo dell'Xbox Voice Communicator renderà più semplici i contatti, anche tra Xbox in rete e cellulari. Subito dopo il discorso di Mach, Seamus Blackley si è lanciato in una breve sessione dimostrativa con **Jet Set Radio Future**, previsto per il lancio nipponico, e **RalliSport Challenge**, che dovrebbe essere pronto per quello europeo (insomma, un colpo al cerchio ed uno alla botte). Entrambi i giochi sembravano ad uno stadio avanzato dello sviluppo ed effettivamente pronti per i rispettivi X-day. Ancora sul fronte online, è stato annunciato che ben 27 software house starebbero sviluppando titoli pensati per essere appositamente giocati in Internet tramite Xbox, alcuni dei quali caratterizzati da una struttura episodica e capaci di evolversi di mese in mese.

Japanese Xbox Launch Details

Per le strade di Tokyo iniziano a fare capolino le prime pubblicità Xbox, in vista dell'imminente lancio del 22 febbraio. Titolo di punta della campagna promozionale è, ovviamente, **Dead or Alive 3**. Tra le numerose iniziative per reclamizzare il gioco, una, in particolare, sta riscuotendo un discreto successo.: chiunque prenoterà una copia del videogame Tecmo, riceverà una mini guida ai segreti di **DOA3** ed una carta telefonica realizzata per l'occasione. Nel corso di una recente conferenza stampa, Microsoft ha svelato tutti i dettagli relativi al launch day nipponico. Il prezzo dei giochi sarà di 6.800 yen (ad eccezione di **Nobunaga's Ambition** che costerà, come da tradizione Koei, un sacco: 9.800 yen), mentre la console verrà venduta a 34.800 Yen (intorno ai 300€). Mitch Koch, vicepresidente Microsoft del settore vendite e worldwide marketing, non ha dichiarato quante unità saranno distribuite a partire dal day one, ma ha affermato che la strategia di vendita sarà simile a quella adottata in USA (niente inondazioni al lancio bensì costante approvvigionamento settimanale). Oltre alla versione "standard" di Xbox, esclusivamente per il pubblico nipponico verranno prodotte 50.000 confezioni speciali, vendute al prezzo di 39.800 Yen (337€). Tali confezioni conterranno una console dallo chassis semitrasparente, con tanto di logo a forma di X argenteo, la cavetteria necessaria al supporto di HDTV e audio Dolby Digital nonché un portachiavi con inciso il numero di serie della console e l'autografo di Bill Gates (!). Come preannunciato, la versione giapponese di Xbox sarà affiancata da una versione ridisegnata del controller, caratterizzata da una diversa (diciamo pure migliore) disposizione dei tasti. In attesa dell'esordio sugli scaffali dei negozi nipponici, il sito Xbox nipponico accetta prenotazioni a partire dal 2 febbraio.

Mira & Freestyle

In occasione del CES, Gates ha presentato alla stampa due nuovi prodotti che, nelle intenzioni di Microsoft, dovrebbero rivoluzionare il normale approccio all'utilizzo di un PC casalingo. Mentre gli schermi LCD per PC iniziano a prendere sempre più campo anche tra un tipo di utenza più "casalinga" (vedi anche il nuovo i.Mac di Apple), Microsoft ha deciso di spingersi oltre, presentando un nuovo dispositivo chiamato Mira. L'aspetto di Mira è un riuscito incrocio tra un monitor piatto, appunto, ed un PDA e promette di consentire un approccio al computer finalmente svincolato da cavi e dalla solita noiosa scrivania. Giovandosi del sistema operativo Windows XP e di un opportuno collegamento wireless al PC di casa, Mira permetterà di lavorare o di giocare in piena libertà. Sul fronte ludico, in particolare, pare che Mira potrà essere utilizzato in congiunzione con Xbox, permettendo di continuare la propria maledetta missione ad **Halo** anche in bagno, senza interruzioni (un po' come già avviene negli spot per GameBoy Advance...). Sempre per venire incontro all'utenza più pigra (tutti noi, insomma), insieme a Mira è stato presentato Freestyle. Dall'aspetto di un normale telecomando, questo dispositivo si comporta come un normale telecomando (er...), permettendo, oltre all'abituale zapping tra un canale televisivo e l'altro, anche di accedere alle risorse multimediali residenti sul nostro PC o di navigare in Internet. Il tutto stando comodamente spaparanzati sulla propria poltrona.

Japanese Xbox Launch Portfolio

I titoli previsti al lancio sono 12, mentre entro il 31 marzo Microsoft assicura che se ne aggiungeranno altri 10. Sorprende la mancanza di **Halo**, che tanto successo di pubblico e critica ha riscosso in USA, probabilmente considerato troppo "occidentale" per essere incluso nella launch list.

Jet Set Radio Future (Sega)
Genma Onimusha (Capcom)
Silent Hill 2 (Konami)
DOUBLE S.T.E.A.L. (Bunkasha)
Air Force Delta II (Konami)
Hyper Sports 2002 Winter (Konami)
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002 (Konami)
Nobunaga's Ambition (Koei)
Nezmix (Microsoft)
Tenku: Freestyle Snowboarding (Microsoft)
Project Gotham Racing (Microsoft)
Dead or Alive 3 (Tecmo)

Vendite di fine anno

La Credit Suisse First Bank di Boston ha diffuso i dati di vendita americani raccolti da NPD Group durante il periodo pre e post natalizio. Segue riepilogo delle performance dei tre sistemi a 128bit di Microsoft, Nintendo e Sony nel bimestre novembre/dicembre.

Xbox

Data di lancio: 15 novembre 2001

- Dal 15 al 18 novembre (tre giorni): 370.000 unità
- Settimana dal 18 al 24 novembre: 186.000 unità
- Settimana dal 25 novembre al 1 dicembre: 182.000 unità
- Settimana dal 16 al 22 dicembre: 165.000 unità
- Settimana dal 30 dicembre al 5 gennaio: 64.000 unità
- Base installata a inizio 2002: 1.42 milioni

GameCube

Data di lancio: 18 novembre 2001

- Settimana dal 18 al 24 novembre: 469.000 unità
- Settimana dal 25 novembre al 1 dicembre: 65.000 unità
- Settimana dal 16 al 22 dicembre: 259.000 unità
- Settimana dal 30 dicembre al 5 gennaio: 35.000 unità
- Base installata a inizio 2002: 1.33 milioni

PlayStation2

- Settimana dal 18 al 24 novembre: 275.000 unità
- Settimana dal 25 novembre al 1 dicembre: 241.000 unità
- Settimana dal 16 al 22 dicembre: 596.000 unità
- Settimana dal 30 dicembre al 5 gennaio: 136.000 unità
- Base installata a inizio 2002: 7 milioni

Fonte: NPD Group/Credit Suisse First Bank Boston

No ripping please

Quasi tutti hanno accolto con entusiasmo la facoltà di Xbox di salvare su hard disk i propri CD preferiti in modo da crearsi una propria colonna sonora personalizzata. Quasi tutti, dicevamo. Infatti, Universal Music Group ha ben pensato di creare un nuovo sistema di protezione che non solo impedisce la duplicazione dei CD audio, ma che ne inibirebbe la lettura su console (o PC) ed il conseguente trasferimento su HDD. Il primo album a sperimentare questo nuovo tipo di protezione è stato *Fast & Furious – More Music*. Universal ha assicurato ai rivenditori che li risarcirà nel caso alcuni consumatori restituiscano inferociti il prodotto. Per prevenire ciò, comunque, il CD è stato venduto con un apposito sticker adesivo che avverte della presenza del nuovo sistema di protezione. Universal Music Group ha inoltre annunciato che da maggio tutti i suoi album saranno protetti da ogni tentativo di ripping. La cosa, sicuramente, potrà scoraggiare un certo tipo di pirateria piuttosto casalinga, ma non certo quella professionale. Resta da vedere come reagirà il fan cannabinoide di Afroman (sotto etichetta Universal) di fronte al dubbio se comprarsi il CD originale sapendo di non poterselo trasferire su hard disk o scaricarsi direttamente (e gratuitamente) gli MP3 dalla rete, con buona pace di ogni tipo di protezione.

Arakawa lascia Nintendo

Il 7 gennaio 2002, dopo 22 anni di onorato servizio a capo di Nintendo of America, Minoru Arakawa ha abbandonato le redini della società affidandole nelle mani - si spera altrettanto sapienti - di Tatsumi Kimishima, prima Chief Finacial Officier di The Pokémon Company nonché presidente di Pokémon USA. Al soldo di Nintendo da soli due anni, Kimishima ha precedentemente servito la Sanwa Bank in diversi ruoli manageriali per 25 anni, di cui 7 trascorsi fra New York e la California.

"L'industria americana dei videogiochi è estremamente forte e la posizione di NOA in questo mercato non è mai stata migliore." Ha dichiarato Arakawa. *"I recenti successi di mercato di GameBoy Advance e GameCube, uniti alle impareggiabili risorse finanziarie ed amministrative di NOA, mi offrono l'opportunità di perseguire nuove sfide."*

Da quel di Seattle, l'ex vice presidente di NOA Howard Lincoln, attuale CEO dei Seattle Marines, ha commentato: *"I contributi significativi di Minoru Arakawa al successo di NOA e allo sviluppo dell'industria americana dei videogiochi, sono ineguagliati ed ampiamente riconosciuti. Molte delle iniziative di Arakawa sono divenute standard industriali largamente responsabili dell'attuale forza del settore dell'intrattenimento elettronico."*

A seguito dell'annuncio, voci di corridoio hanno preso a speculare circa eventuali conseguenze del ritiro di Arakawa sul management di Nintendo of Japan dall'altra parte dell'oceano. Secondo alcuni l'addio di Arakawa anticiperebbe di poco quello di Hiroshi Yamauchi, il boss supremo di Nintendo che tempo addietro annunciò l'intenzione di abbandonare la propria poltrona dopo aver supervisionato il lancio di GBA e GameCube. Hiroshi Yamauchi ha oggi 75 anni ed è a capo di Nintendo da quando ne aveva 22.

Project Ego

Publisher: Microsoft – Lionhead Studios **Sviluppatore:** Big Blue Box Studios **Data d'uscita:** Autunno

Big Blue Box Studios nasce da una costola di Lionhead Studios (**Black & White**). Dovrebbe bastare solo questo assunto per capire che il progetto che questi sviluppatori hanno in mente di portare a termine entro questo autunno va ben oltre le normali ambizioni di una comune software house. Ma, almeno in sede di anteprima, lasciateci mettere da parte un po' di incredulità, e cerchiamo di buttarci a capofitto nel mare di promesse che **Project Ego** sottende.

Project Ego si propone come il gioco di ruolo "definitivo", nel senso che finalmente il giocatore potrà davvero interpretare un personaggio e seguirne tutta la vita, a partire dai 15 anni, con il loro carico di inesperienza ed adolescente vitalità, fino alla vecchiaia (a meno che una morte violenta non pregiudichi il proseguimento dell'avventura). Il tutto avverrà in un ambiente realmente immersivo: grazie ad un intelligente uso dell'hard disk di Xbox, ogni modifica apportata al territorio sarà permanente, a meno che qualche altro fattore non la muti. Laddove anni prima avessimo depositato un seme, potremo veder germogliare, crescere e fruttificare una pianta, così come laddove nascondessimo un baule pieno di monete d'oro, anni dopo potremo ritrovarlo, arrugginito e impolverato, ma decisamente utile in caso di necessità. E ancora. Non solo l'ambiente conserverà sempre traccia del nostro operato, ma anche il nostro aspetto fisico cambierà in funzione dello scorrere del tempo e della nostra condotta. A ricordo di ogni ferita profonda resterà una cicatrice, così come l'esposizione al sole influenzerà la nostra abbronzatura. Capelli e barba (nel caso di un personaggio maschile, ovviamente) cresceranno giorno per giorno e il giocatore sarà libero di acconciarli come meglio crede. Non solo, nel caso il nostro alter ego conquisti grazie alle sue gesta una certa notorietà, sarà possibile incontrare NPC che imiteranno il suo abbigliamento e la sua acconciatura. Proprio come visto in **Black & White**, grandissima cura verrà riposta nello sviluppo di una credibile intelligenza artificiale, assegnando ad ogni personaggio un diverso modo di reagire ai nostri comportamenti. In pratica, il progetto prevede di applicare ad ogni singolo essere che si incontrerà nel corso dell'avventura una versione migliorata delle già ottime routine di intelligenza artificiale che guidavano le Creature in **B&W**. Nelle intenzioni degli sviluppatori sarebbero pochi gli eventi prestabiliti (indispensabili per narrare comunque una storia), lasciando al giocatore la possibilità di intraprendere avventure "personali" e di mutare l'intero universo digitale. Stupefacente. Così come stupefacente pare la realizzazione grafica di **Project Ego**, perlomeno a giudicare dalle poche immagini al momento disponibili.

Wreckless: The Yakuza Missions

Publisher: Activision **Sviluppatore:** Bunkasha Games **Data d'uscita:** Marzo

Una spettacolare riproduzione di Honk Kong, con il suo bel contrasto tra i moderni grattacieli e le viuzze ricche di bançarelle di cianfrusaglie e brulicanti di persone è sicuramente un piacere da vedere. Poter sfruttare la medesima ambientazione per provocare danni a non finire è ancora più piacevole. Con questo spirito, **Wreckless: The Yakuza Missions** offrirà al giocatore la possibilità di guidare con la schiuma alla bocca mezzi di vario genere attraverso una metropoli asiatica, impegnato in inseguimenti. Come testimoniano le foto, i modelli poligonali dei veicoli sono estremamente dettagliati e godono di un ottimo environmental mapping. Non solo, le carrozzerie promettono di deformarsi in base all'angolo di incidenza di ogni colpo subito, così come ogni elemento del ricco paesaggio potrà subire i nefasti effetti del nostro frenetico incedere (notare le esplosioni ed i pedoni che si ritraggono terrorizzati). Inoltre, come si può evincere dalla foto che mostra una sottospecie di incrocio tra un'Ape Cross e una Cinquecento che attraversa un ponte, pare sarà possibile visualizzare i replay con effetto "profondità di campo" per mezzo degli occhialini dalle lenti rosse e blu che fanno tanto drive-in anni '50.

Dal punto di vista strutturale **Wreckless** sarà diviso in 20 missioni e, sebbene caratterizzato da una struttura molto simile ai vari **Driver** e **GTA**, questa volta schiera esplicitamente il giocatore dalla parte dei buoni. Ciò non esclude che non si possano arrecare danni ai cittadini, anzi, Bunkasha Games garantisce che entro questo marzo qualsiasi aspirante pirata della strada troverà pane per i suoi denti (prima di sfasciarseli contro un lampione).

Crash

Publisher: Rage **Sviluppatore:** Sheffield Studio **Data d'uscita:** Marzo

La software house Reflections è al momento al lavoro su uno dei più ambiziosi (almeno tecnicamente) titoli in uscita per PS2, al secolo **Stuntman**. Ma c'è stato un periodo in cui questa casa andava decisamente meno per il sottile: il primo **Destruction Derby**, sebbene non un capolavoro, era caoticamente divertente. Con la stessa sete di distruzione e cercando lo "spirito dei vecchi tempi" si avvicina ora a questo particolare sottogenere automobilistico Rage, con il suo **Crash** (un titolo decisamente esplicativo). Le autovetture, composte da più di 10.000 poligoni, si sfidano in arene con l'unico scopo di distruggersi a vicenda per la gioia dello squilibrato che è in noi. E da questo punto di vista svolgono alla perfezione il loro compito, visto che le carrozzerie vantano 30 diversi punti di rottura, con porte che crollano, lunotti che esplodono, radiatori che penzolano ed altro ancora. Più sarà spettacolare l'incidente che andremo a provocare (rivedibile da numerose angolazioni grazie ad un ottimo – e dovuto – replay), maggiore sarà il nostro punteggio. Semplice e lineare, senza fronzoli e senza troppe ambizioni. Pare decisamente divertente, ma il campanello dall'arme della longevità si fa già sentire in sede di preview.

Gli utenti Xbox potranno divertirsi a sfasciare le macchinine come quando erano bambini a partire da marzo, mentre il prossimo autunno potranno fare altrettanto anche quelli Playstation2.

Metroid Prime

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Retro Studios **Data d'uscita:** Fine anno (USA)

È dal 1994 che Nintendo non pubblica una nuova edizione di **Metroid**. Dopo l'inaugurazione su NES nel 1986, il seguito per Game Boy del 1991 (**Metroid II Return of Samus**) ed il terzo nonché magnifico capitolo per SNES del 1994 (**Super Metroid**), la casa di Kyoto ha sorprendentemente evitato di aggiornare la serie sul suo 64bit lasciandola quasi decadere nel dimenticatoio (secondo alcune fonti, Nintendo avrebbe comunque dato inizio allo sviluppo di un episodio per N64 per poi congelarlo). Ma i fan non dimenticano. Poco sorprendentemente, infatti, l'accoglienza della sua prima apparizione durante lo Space World 2000 è stata entusiastica. Nonostante il filmato fosse il montaggio di scene in CG, il mero annuncio dell'esistenza del progetto per GameCube è stato sufficiente a provocare gli svenimenti del caso (stranamente quasi nessuno ha degnato di attenzione l'annuncio di **Metroid IV** per GBA).

Metroid Prime, questo il titolo dell'edizione a 128bit, propone una totale ricostruzione dell'impianto di gioco offrendo per la prima volta una visuale in prima persona contrapposta a quella bidimensionale laterale delle versioni precedenti. Cambia anche il team di sviluppo, non più interno a Nintendo, bensì esterno: **Metroid Prime** è il primo progetto di Retro Studios, una nuova software house texana guidata dal fondatore di Iguana (**Turok** per N64) Jeff Spangenberg. Malgrado la diversa impostazione prospettica, **Metroid Prime** promette di conservare tutte le caratteristiche dei predecessori investendo su armi e gadget già noti, riadattati ed upgradati per l'occasione. Il multifunzionale braccio armato della protagonista (Samus, una donna, come rivelato al termine di **Super Metroid**) è suscettibile di diverse modalità di impiego acquisibili nel corso dell'avventura ed utili ad estendere l'area di gioco esplorabile (missili per abbattere mura ad esempio). Non manca, inoltre, la possibilità di acciambellarsi in una sfera metallica da governare attraverso una visuale in terza persona.

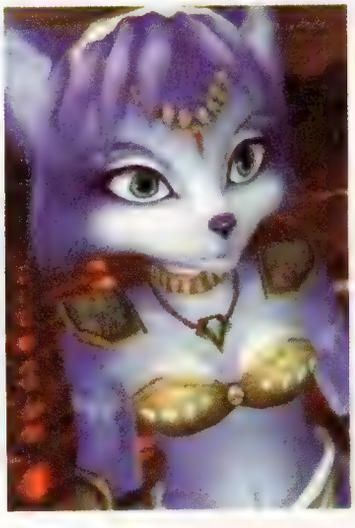
A giudicare dalle prime foto in game rilasciate da Nintendo, la cosmesi di **Metorid Prime** suscita comprensibilissimi disancoramenti mandibolari ostentando ambienti estesi ottimamente texturati ed illuminati. L'interessante HUD proiettato sul cristallo del casco fa da interfaccia di gioco mostrando una rappresentazione poligonale dell'ambiente circostante (in alto a destra), un radar (in alto a sinistra), informazioni sullo stato energetico e sull'arma impiegata (rispettivamente sopra e sotto), il livello di munizionamento (a destra) nonché segnalando la presenza di nemici fuori dal cono visivo (punto esclamativo a sinistra).

Previsto per la fine dell'anno in America (probabilmente per novembre, durante le feste per il giorno del ringraziamento), **Metroid Prime** sarà quasi certamente disponibile in versione giocabile al prossimo E3 di maggio. Non mancheremo quindi di farvi partecipi delle nostre impressioni.

Star Fox Adventures

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Rare **Data d'uscita:** 25 marzo (USA)

Dopo l'anteprima pubblicata su **Super Console** 84, non c'è nulla di nuovo da dire su **Star Fox Adventures**. Giusto un paio di cose. Fur e Shading. Mentre lo sviluppo del gioco procede a passo spedito verso la release di marzo, Rare ha pubblicato nuove immagini esemplificative dell'impiego di una recente tecnica di rendering delle superfici pelose. Il fur shading appunto. Già vista in ambito cinematografico in produzioni come **Toy Story 2** (ricordate il cane?) ed in quello videoludico in prodotti come **Have a Mice Day** per Xbox, il fur shading permette di ottenere superfici pelose altamente credibili senza necessariamente renderizzarle pelo per pelo. Come testimoniano le foto a corredo di questo update, Rare sembra sia riuscita ad implementare quest'effetto (assente nella demo visionata all'E3 dello scorso maggio) con lapalissiano successo. E' ignoto al momento se il fur shading ricoprirà i modelli poligonali durante il gioco vero e proprio o esclusivamente nel corso delle sequenze di intermezzo (a cui si riferiscono le uniche foto disponibili). In ogni caso, è un gran bel vedere.

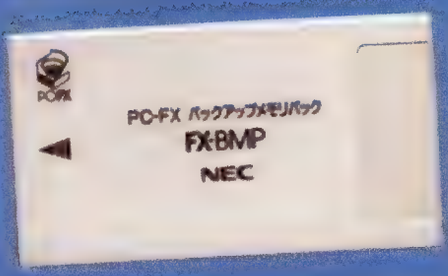


<Retrohistory

Feedback: brizio@sisinfo.it

a cura di fabriziopedrazzini

L'ultima avventura di NEC



Dopo diversi mesi dedicati a marchi e console ben noti, **Retrogaming** ritorna a battere sentieri bui e poco conosciuti per presentare uno dei più oscuri sistemi videoludici mai esistiti: il NEC PC-FX, successore spirituale del PC Engine nonché ultima avventura della società giapponese nel mercato delle console per videogiochi. Pur essendo un sistema ben poco conosciuto a causa della limitatissima diffusione e della commercializzazione riservata al mercato giapponese, il PC-FX rimane molto importante per un'infinità di motivi che andremo ad analizzare in prossimità della conclusione di questo articolo-presentazione. Il PC-FX mosse i primi passi come prototipo nel lontano 1991 quando fu presentato ad una importante fiera del divertimento elettronico. All'epoca vennero mostrate una scheda ed un paio di demo grafiche che poco avevano a che vedere con i risultati che si ottennero qualche anno dopo il lancio ufficiale della macchina. Il prototipo venne presentato dalla Hudson Soft che all'epoca comprendeva anche una divisione hardware estremamente prolifica che aveva già sviluppato sia la serie di computer Sharp X-68000 che l'intera gamma dei prodotti PC Engine. La scheda, delle dimensioni approssimative di 12 x 12 pollici, fu battezzata Iron Man FX (libera traduzione dal giapponese Tetsujin FX) e venne presentata dalla Hudson come il prototipo del successore del PC Engine. Il prototipo poteva contare su un lettore di card e su una serie [illegible] della PC Engine. A rivelarla [illegible] presentazione, come [illegible] un [illegible] NEC per [illegible] [illegible] opposta. Un [illegible] con il logo della Hudson. La presentazione durò poco e non vennero fornite descrizioni approfondite riguardo le componenti hardware. Sulla [illegible] [illegible] [illegible] stessa Hudson: con ogni probabilità l'hardware presentato non era altro che il fantomatico PC Engine 2 (da non confondersi con il modello PC Engine Supergrafx) sul quale si rincorrevano voci da diversi mesi.

I demo mostrati furono accolti freddamente dal pubblico: dopo uno slide show di immagini a sedici milioni di colori che sfruttavano le potenzialità della nuova (per l'epoca...) tecnica di compressione JPEG, venne mostrato uno spara-e-fuggi tridimensionale con poligoni senza texture e scarsa giocabilità. Complice la fredda accoglienza del pubblico e la decisione della NEC di non acquistare il prodotto perché considerato poco avanzato, la Hudson ritornò al lavoro sul progetto che in pratica venne quasi totalmente riconsiderato. Una delle decisioni più importanti fu quella di eliminare completamente la retro compatibilità del sistema con i giochi del precedente PC Engine; questo rese possibile lo sviluppo di chip più performanti ed un drastico taglio sui costi di fabbricazione. Dopo un paio anni di continui rinvii e fughe di notizie, la NEC, con il fiato sul collo per l'avanzato stadio della progettazione di Sega Saturn e Sony PlayStation, decise di acquistare l'intero progetto dalla Hudson che, navigando in cattive acque a livello economico, era intenzionata a chiudere il comparto hardware della società. Per una somma imprecisata, ma probabilmente bassa considerando la serie di insuccessi accumulata dai progetti della Hudson, la NEC acquisì non solo il prototipo avanzato dell'Iron Man FX, ma anche l'intero staff che stava lavorando sulla nuova macchina. Nel giro di pochi mesi il progetto venne terminato e quando la NEC si rese conto di non poter competere con la concorrenza, venne deciso di non presentare il sistema come una console bensì come un futuro componente dei personal computer della NEC che poteva anche essere utilizzato come sistema multimediale stand-alone per giocare, vedere fotografie e consultare enciclopedie multimediali. La NEC non introdusse grandi novità limitandosi a rendere più piccola la scheda madre ed i chip posti sulla stessa. Il design della macchina fu velocemente cambiato per rendere ancora più palese il cambio di target. Il sistema venne ridisegnato per essere simile ad un piccolo mini tower e per diventare facilmente espandibile. Nonostante gli sforzi della NEC, gran parte degli sviluppatori decisero di rivolgere la loro attenzione verso Saturn e Playstation lasciando in pratica sole la NEC a la Hudson Soft (obbligata tra l'altro a sviluppare giochi per il sistema per via di una clausola fatta aggiungere dalla NEC nel momento dell'acquisizione del prototipo). Alla fine del 1994 NEC PC-FX venne lanciato con ben poche speranze di poter competere con i sistemi della concorrenza; nonostante tutto la NEC incrociò le dita ed in attesa di vedere i risultati di vendita della prima stagione natalizia, cominciò a rielaborare le strategie di marketing previste. La data di lancio non giovò di certo alle vendite: il giorno dell'esordio fu il 23 dicembre ed in quella data sia la Sony che la Sega avevano ormai venduto tutte le loro console messe in vendita! A peggiorare la situazione ci fu anche la pessima scelta degli addetti al marketing NEC di lanciarlo al folle prezzo di 49.800 Yen e senza alcuna campagna pubblicitaria.

Il sistema si rivelò estremamente elegante ed essenziale nel design: basato sul processore NEC V810, un 32bit RISC a 21.5MHz, era incluso in una piccola torretta bianca (alta 24 centimetri, profonda 26 e larga 13) dotata di lettore CD-ROM 2x con caricamento dall'alto e con un leggero e comodo joypad a sei tasti chiaramente

derivato come design da quello del PC Engine. Il chip grafico, capace di disegnare immagini ad una risoluzione di 640x480 con una palette di 16 milioni di colori, poteva generare effetti vari tra cui nove livelli di scrolling in parallasse, rotazioni, fading e molti altri (tra cui il simpatico effetto "cellophane"). Inoltre, supportava di default sia la compressione JPEG sia la visione dei Photo CD della Kodak. Il chip sonoro si rivelò invece poco potente: era a 16bit e generava sonoro stereo con due canali ADPCM e sei canali campionati a 44.1kHz. Per questo motivo, il chip interno fu sempre riservato agli effetti sonori mentre la musica veniva riprodotta direttamente da CD. A livello di memoria il sistema era dotato di 2MB di RAM, 1MB di VRAM, 1MB di ROM ed un buffer per il lettore CD di 256KB. Grazie alle sue ottime capacità grafiche bidimensionali, il sistema vantava a tutti gli effetti la migliore qualità nella visualizzazione di filmanti in FMV (Full Motion Video) e questo orientò ben presto la produzione dei giochi verso RPG e Digital Anime che potevano utilizzare al massimo questa caratteristica. Le sue caratteristiche multimediali, però, lasciarono molto perplessi i critici: il playback di audio CD, CD+G e Kodak Photo CD (con tanto di opzioni di rotazione e zoom a più livelli) non era sufficiente per renderlo qualcosa di diverso da una semplice console...

Rispetto al suo successore, si presentò fin da subito estremamente espandibile: erano ben tre difatti le porte di espansione mimetizzate nel corpo macchina. Lo slot di espansione frontale era nascosto da uno sportellino ed era dedicato ad ospitare le memory card FX-BMP (il sistema aveva una memoria tampone di 32KB). Gli altri due slot, posti rispettivamente sul retro e sul fondo della macchina, erano invece dedicati alla connessione con i computer della serie PC-9800 (PC prodotti dalla NEC per il solo mercato giapponese) e per fantomatici add-on e periferiche che, manco a dirlo, non furono mai commercializzati (fatta eccezione per il mouse che però si connetteva alla porta dei joypad).

Diversi mesi dopo il lancio del sistema in Giappone, vennero commercializzate due schede chiamate PC-FXGA: una venne prodotta per la linea PC9800, l'altra per i PC compatibili che utilizzavano il DOS/V (la versione giapponese del classico DOS). Queste schede non solo permettevano di utilizzare sui suddetti computer i giochi del PC-FX, ma anche di sviluppare titoli per il sistema. Le schede erano a tutti gli effetti dei PC-FX ridotti ai minimi termini e includevano due porte joypad. Nel pacchetto in vendita erano inclusi anche tutti gli strumenti adatti a programmare semplici giochi ed applicazioni. Secondo alcune voci queste schede non erano altro che i kit di sviluppo che sarebbero dovuti essere comprati dalle software house di tutto il mondo. In realtà è molto più probabile che le schede in questione siano state messe in commercio per smaltire più velocemente la componentistica che la NEC aveva prodotto per il PC-FX e che, visto lo scarso successo del sistema, rimase per lungo tempo in giacenza senza andare in produzione. Le schede, inizialmente prodotte in quantità limitata e disponibili solo attraverso il sito online della NEC, andarono esaurite nel giro di brevissimo tempo e furono così ridistribuite sul mercato retail dopo pochi mesi.

Con il sistema vennero lanciati tre giochi: **Battle Heat**, **Graduation 2** e lo stupendo **Team Innocent: The Point of No Return**. **Graduation 2**, conversione di una popolare simulazione per PC ambientata in una scuola giapponese, si rivelò deludente dal punto di vista tecnico ma grazie alla sua popolarità riuscì a raggiungere buoni livelli di vendita. Molto più impressionanti si rivelarono invece gli altri due titoli che sfruttavano a dovere le caratteristiche peculiari del sistema. **Battle Heat** era un picchiaduro estremamente innovativo in quanto utilizzava filmati in FMV di qualità impressionante per visualizzare le mosse effettuate dal giocatore e dai suoi avversari. Nonostante la descrizione possa far storcere il naso, il titolo, pur nella sua limitatezza intrinseca, stupì tutti per la sua ottima giocabilità e soprattutto per la qualità dei filmati animati che ricordano lo stile dei disegnatori della famosa serie TV *Ken il Guerriero*. Impressionante era anche la virtuale assenza di attesa per il caricamento dei filmati resa possibile da un'ottima gestione dell'accesso al CD. Stupefacente per motivi diametralmente opposti si rivelò anche **Team Innocent**. Il gioco si può riassumere come una sorta di **Resident Evil** spaziale ante-litteram; come nel capolavoro della Capcom i personaggi si muovono in ambienti riprodotti in grafica precalcolata e devono raggiungere lo scopo della loro missione risolvendo enigmi sparsi nella varie locazioni. Grazie all'azzeccatissima ambientazione spaziale simil-Robotech ed al sapiente uso di filmati in stile anime e di filmati in computer grafica di alto livello, il gioco divenne ben presto un cult game per gli appassionati possessori di PC-FX. A margine, bisogna anche sottolineare che era discretamente giocabile anche senza conoscere la lingua giapponese, una caratteristica che ne stimolò una discreta diffusione anche tra i pochi appassionati occidentali. In seguito, tra il mese di marzo del 1995 ed il mese di aprile del 1998 furono commercializzati altri 59 titoli registrando un totale di soli 62 giochi prodotti dal lancio. La maggior parte di questi è riconducibile a generi tipicamente giapponesi: RPG, strategici, simulazioni varie (tra cui le prime simulazioni di appuntamento, genere che è divenuto in seguito molto popolare su PlayStation), digital comics (cioè fumetti interattivi in cui si procede scegliendo tra più risposte) ed enciclopedie multimediali dedicate agli appassionati di anime. Solo due furono invece i giochi di origine occidentale prodotti per il sistema: **Return to Zork** e **Shanghai** (entrambe produzioni Activision distribuite e convertite su licenza dalla NEC). Ben quattro titoli prodotti per la console avevano come protagonista Angelique che divenne così la mascotte ufficiale del sistema: la bionda collegiale fu protagonista di un divertente RPG, **Tenkuu no Requim**, e di tre simulation game. Tra i giochi più famosi ricorderei indubbiamente **Tengaimakyo** un picchiaduro con meccanica analoga a quella di **Battle Heat** ed ispirato alla famosa saga di **Far East of Eden** (popolare serie di RPG nata su PC Engine con i capitoli Ziria e Maru). Tra gli altri titoli di un certo rilievo citerei la serie **Anime Freak FX**, una vera e propria enciclopedia dedicata agli appassionati e di cui uscirono ben sei volumi. I titoli più interessanti purtroppo si rivelarono i giochi previsti, il cui sviluppo fu interrotto a causa della scarsa popolarità del sistema. Tra questi, i rammarichi maggiori sono associabili a **Tengai Makyou III: Namida** il terzo capitolo della più popolare saga di RPG per PC Engine prodotta dalla Hudson Soft. Il gioco, annunciato nel 1995 e quasi completato, venne definitivamente cancellato nel 1997 dopo una serie di infiniti rinvii e senza che la NEC se ne interessasse. Secondo molti, la commercializzazione del titolo avrebbe potuto risollevare, almeno temporaneamente, le sorti del sistema. **Hi-Ten Bomberman** era un altro attesissimo titolo Hudson che fu però bocciato dalla NEC a causa del suo stile troppo poco aderente alla scelta di rendere il sistema un apparecchio multimediale. Il gioco avrebbe anche sfruttato l'alta risoluzione grazie ad una modalità grafica utilizzabile solo con i televisori HDTV che permetteva a ben dieci giocatori (da qui il titolo) di confrontarsi in lunghe sfide a colpi di bombe. Il gioco venne poi convertito quasi uguale per Saturn sui cui mantenne tutte le caratteristiche compresa la modalità multiplayer a 10 giocatori (che però nella versione Sega non supportava la modalità HDTV).

Il PC-FX, nonostante la sua scarsa diffusione, è un prodotto estremamente singolare e per questo merita di non essere dimenticato sia perché fu forse l'ultimo vero sistema "di nicchia", sia perché fu la prima console a proporre un design innovativo, ma non estremo. Viste le molte innovazioni introdotte dal connubio NEC-Hudson ai tempi del PC Engine, gli appassionati non possono che rammaricarsi nel vedere rompersi questo matrimonio a causa dell'insuccesso di questo sistema frutto di una progettazione iniziata troppo presto e terminata in fretta e furia troppo tardi. Peccato...

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

a cura di ivanfulco

INTRO - Treasure Sensei: I maestri dello zero ludico -

Prosegue anche questo mese il tentativo di **TFP** di annoiare mortalmente il lettore, causandone il decesso e appropriandosi dell'eredità. E prosegue con una breve analisi sulle *unità ludiche elementari*. Il videogioco è un medium complesso, che si è evoluto nel tempo seguendo numerose linee di sviluppo. Avanzare una definizione univoca di questa evoluzione sembra per questo improponibile. Eppure nella storia del videogioco esistono ugualmente due linee di sviluppo nitide e unidirezionali: *l'evoluzione tecnologica* e *l'articolazione strutturale*. Versione easy: il videogioco moderno, rispetto al passato, è più evoluto tecnicamente (realizzazione audiovideo, implementazione della fisica, AI, ecc.) e più complesso strutturalmente (quantità di elementi, complessità delle meccaniche di gioco, approfondimento narrativo ecc.). Ma ogni videogioco, qualunque sia il suo livello di complessità, è riconducibile a *unità ludiche elementari*. Unità minime di gioco non ulteriormente scomponibili: colpisci un bersaglio, salta un ostacolo, ripeti una sequenza di tasti. Le unità ludiche elementari, a loro volta, sono riconducibili ad un modello ludico di base. Una legge universale alla quale risponde ogni meccanica di gioco. Definiremo questo modello, *zero ludico*. È dallo zero ludico che nasce la pulsione al videogioco. Nello zero ludico c'è il meccanismo che intrattiene e scatena il godimento. O meglio: lo zero ludico è il meccanismo che intrattiene e scatena il godimento…

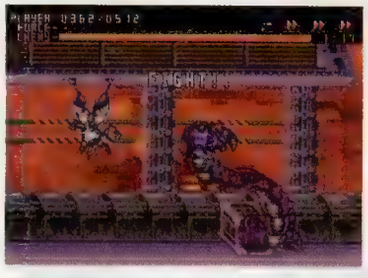
Procediamo ora all'inverso, così da definire le tappe di costruzione di un videogioco: dallo zero ludico, alle unità ludiche elementari, fino alla sovrastruttura. Prendiamo **MGS2**. La sovrastruttura è composta da numerosi elementi, tra i quali l'intreccio narrativo e le meccaniche ludiche complesse (la principale delle quali potrebbe essere definita barbaramente così: esegui la missione X, partendo dal punto A, utilizzando gli oggetti Y). Le meccaniche ludiche complesse possono essere quindi ridotte a unità ludiche elementari: evita la guardia X, elimina il boss Y, disattiva l'allarme Z (sarebbe possibile ridurle ulteriormente, ma ci fermeremo a questo livello). Le unità ludiche elementari, a loro volta, sono riconducibili ad un unico meccanismo di base: lo *zero ludico*. Esattamente quello su cui andremo ad indagare…

Questo mese **TFP** regredisce allo stadio spermatozoico del videogioco e approda su un masterpiece dei maestri Treasure: **Alien Soldier**. L'obiettivo: cercare di capire quali siano i meccanismi basici, fallici ed infallibili di un videoludocapolavoro. Quindi continuare a scavare, fino a sbucare in una **OUTRO** che cerchi di nonrispondere alla prevedibile domanda del mese: cos'è lo zero ludico?

Alien Soldier

In **Alien Soldier** si respira l'aria del metavideogioco. Il giocatore gioca con **Alien Soldier**, mentre Treasure gioca con il giocatore, offrendogli un'opera che non è solo videogioco, ma anche illustrazione interattiva di cosa sia il videogioco. È il 1995 quando Treasure realizza il suo irriverente titolo per Megadrive. L'obiettivo primario è il più primitivo: generare un Videogioco Puro. Alla guida di un passeraceo in armatura il giocatore è chiamato a percorrere 25 livelli a scorrimento orizzontale, con poche licenze riguardo a scrolling di altre religioni. Nel suo arsenale 4 armi-da-gioco (simili alle armi-da-fuoco, ma troppo sci-fi per scatenare censure), da scegliere ad inizio partita tra le 6 disponibili, tutte classicamente differenziate e con munizioni ad esaurimento. Quindi un pattern regolare di azionicliché: percorri il livello, blasta gli avversari minori, scendi in trattative armate con il boss. Ma perché, al primo impatto, **Alien Soldier** spiazza e irride il giocatore? Proprio per la sua naturale propensione al Videogioco Puro, motivo portante di un'opera priva di inutili barocchismi ma ricca di elementi funzionali. Il design dei personaggi ci stordisce, oscillando tra il ridicoleggiante ed il genialpoderoso, mentre il passeraceo percorre livelli brevi, brevissimi, con tempi medi di percorrenza di 20-40 secondi. Le dimensioni del nostro alter-ego invadono gli stretti cunicoli, costringendoci ad affrontare ogni avversario minore esattamente come Treasure ha pensato per noi. Le nostre capacità ci vengono in questo caso in soccorso: la facoltà di camminare sul soffitto e quella di levitare a mezz'aria dopo un salto ci permettono di trovare la posizione più adatta a coprire di piombo il nemico. Il doppio sistema di attacco, con lock della direzione di fuoco o libera rotazione, amplifica la versatilità delle nostre armi. E ancora. Il sistema di teletrasporto ci permette di passare indenni attraverso avversari o fuoco nemico, ricomparendo all'altra estremità dello schermo, mentre il doppio tocco del pulsante di sparo provoca una piccola esplosione di fronte all'arma, così da trasformare i proiettili avversari in gemme energetiche (cfr. **Radiant Silvergun**). Ma tutto avviene in pochi istanti. Il giocatore è chiamato a percepire la situazione di gioco e ad usare gli elementi in suo possesso in tempi che fluttuano pericolosamente tra il ragionato e l'intuitivo. E mentre su schermo si susseguono esplosioni e ostentazioni grafiche di vario tipo, solo un'idea appare assolutamente chiara: i 20-40 secondi di percorrenza del livello sono solo un pretesto. Un espediente per permettere lo stacco di ritmo ed il recupero (o il maldestro consumo) di energia ed armi. **Alien Soldier** è altro. **Alien Soldier** è una cadenzata successione di boss. Enormi, violenti, originali, in grado di ostentare un'iniziale invincibilità per poi svelare, dopo un attento studio dei loro comportamenti, il punto debole che significherà la nostra vittoria. È qui che Treasure gioca con il giocatore, stimolandolo con piccoli gioielli di design che reclamano azione pura e ragionamento. Il boss esegue i movimenti X, il terreno è strutturato in modo Y, a mia disposizione ho gli elementi Z. Al giocatore la soluzione…

Alien Soldier è un'opera per videogamers robusti, tenaci, al limite dell'ostinazione, che sappiano godere dell'intelligenza altrui. I 2 irridenti livelli di difficoltà (supereasy e superhard) sono pensati proprio per accompagnare il giocatore lungo un preciso percorso evolutivo, con il primo che offre un versatile sistema di password (così da permettere lo studio di livelli e boss) ed il secondo che riserva continue limitati e azione oltremodo bastarda. Un sistema che definisce una meccanica di gioco ai limiti della perfezione, falsata da un unico elemento: il metodo di selezione delle armi, con il personaggio costretto all'immobilità mentre scorre l'arsenale a disposizione. Una scelta realmente incomprensibile, che scalfisce l'azione ma non la pregiudica. Per il resto **Alien Soldier** è Videogioco Puro. Da venerare o da detestare, ma comunque da riconoscere come esempio di raffinato game design…



Scheda Artistica
Formato: **Megadrive**
Anno di produzione: **1995**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Treasure**
Genere: **Action Shooter**

TFP MAIL - Forma & contenuto: videogioco, Big Babol e scatole cinesi -

Nota introduttiva: Questo mese **TFP** rotola sulle sue due pagine con una struttura anomala. Accogliamo una email di un lettore e, per farlo, sacrifichiamo al futuro una delle due recensioni previste.
Ci piange il cuore. Soffriamo. Ma prima di soffrire, pubblichiamo…

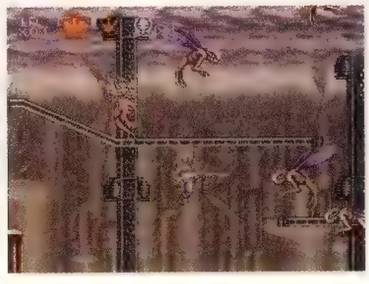
Salve Playground (hint: usate l'indirizzo di **TFP** in calce al titolo - ndr). Leggiucchiando l'ottima rubrica **The First Place** aggiornata a **SC** numero 88 ho notato un bug o, perlomeno, una discrepanza tra le mie vedute e quelle dell'autore che vorrei segnalare; se non altro perché potrebbe dare il via a qualche discussione interessante. Nell'articolo riguardante il mai troppo lodato **Contra Spirits**, il Fulco fa notare come, nella meccanica di gioco, non vi sia alcunché di innovativo: una ribollita con tutti i cliché dell'epoca. Quindi conclude (e vai di quoting)... *"E' vero: tutto questo è quanto di più scontato ci si possa attendere da un videogioco. Eppure succede che a volte qualcuno ignori la forma per esaltare il contenuto, puntando alle radici del videogioco."*

Ora, io sono più che d'accordo sul fatto che la meccanica di gioco di **Contra Spirits** sia sufficiente a far soprassedere sulla mancanza di idee innovative. Quello che volevo portare all'attenzione è l'uso dei sostantivi 'forma' e 'contenuto'. Il Fulco sembra intendere come contenuto la giocabilità di un vg, vale a dire l'obiettivo finale di chi videogioca. Mi diverto con **Contra**? Allora il contenuto/giocabilità è alle stelle, in barba alla forma che quindi è tutto il resto. Ciò che vedo, l'intelaiatura del gioco, è la forma, quanto mi sollazza è il contenuto. Per carità, è una teoria affascinante, e mi piace. Però la ritengo poco utile allorquando volessimo fare paralleli tra il videogioco e le altre forme di espressione/intrattenimento. E dovremo farli sempre più spesso in futuro.

Il mio pensiero è complementare all'Ipotesi Fulco. Io dico: guardiamo come fanno gli altri media. Letteratura e Cinema indicano come contenuto la storia e l'eventuale messaggio da veicolare (che poi intendiamoci, quando sento parlare di 'messaggio' di solito metto mano alla pistola). La forma invece è il COME questa storia viene raccontata, lo stile con cui è scritto un romanzo, i movimenti di macchina di un film, il montaggio ecc. Trasportando questo template sui videogames non si può non concludere che il contenuto sia il genere stesso del gioco e, in aggiunta, i sottogeneri che lo distinguono, la sua struttura generale. Suddiviso in stage oppure costituito da un unico macrolivello? Con quale rapporto azione/enigmi? E così via discernendo. La forma invece rappresenta come il contenuto giunge al giocatore oppure, se si preferisce, come il giocatore, sbizzarrendosi col joypad, arriva a fruire del contenuto. In un'unica parola bisillabica: il gameplay. Ed allora via con i confronti. Il Vangelo secondo Fulco indicherebbe che un gioco come **Contra** possa essere paragonato ad un film di Nanni Moretti: lungometraggi ricchi di contenuti ma quasi del tutto privi di stile in sede di regia, con macchine da presa attaccate al muro a riprendere stanze fotograficamente scarne e personaggi che parlano parlano parlano. Il Vangelo secondo Me invece assimila il gioiellino di Konami alla filmografia di Carpenter, baracconi divertentissimi dai contenuti irrilevanti, ma che non ci stancheremmo mai di vedere perché realizzati con una ingente dose di testicoli. Certo, si potrebbe obiettare che i due film usati come paragone indichino una certa faziosità di chi scrive. Beh, scusate, ma io porto acqua al mio mulino. Però così è davvero bello; il videogioco inteso come trionfo della forma sul contenuto: l'hadouken di **Street Fighter** oppure lo Z-target di **Zelda** assimilabili ai piano sequenza di De Palma oppure (oso?) all'allitterazione nel verso: "Dorme lo spirto guerrier ch'entro mi rugge" del caro vecchio Foscolo.

Ma allora i grandi capolavori? Semplice: idee innovative e divertenti da fruire, un vettore di coordinate Alighieri, Kubrick, Miyamoto. Stiamo parlando quindi di ingenti quantità sia di forma che di contenuto. Avete presente il grafo cartesiano di J. Evans Pritchard ne *L'Attimo Fuggente*? Ochei, Robin Williams fa strappare le pagine del libro ai suoi studenti. Ma non facciamo troppo gli intellettuali ed ammettiamolo: nella maggior parte dei casi può essere un buon metro di paragone, specie in questi tempi di crossover mediatici...

Sator Arepo



*Forma & contenuto di un videogioco sono come una Big Babol incartata e lasciata al sole. Indicare il contenuto (la Big Babol) e la forma (la carta) è molto semplice. Andarli a dividere, invece, è uno psicodramma. Sostieni che la teoria su forma & contenuto non-esposta (visto che si tratta comunque di una tua interpretazione) nella recensione di **Contra Spirits** sia "poco utile" nell'ottica del parallelo con altre forme espressive. Ma un medium deve confrontarsi con altri media piegandosi alle loro meccaniche? La volontà di "adattare" la critica del videogioco ad altre forme espressive non implica un non pieno riconoscimento della dignità del videogioco? Ma saremo pragmatici: cercare di definire un nuovo medium traendo ispirazione dai media più evoluti rimane uno dei possibili caffellatte dove pucciare il biscotto: se è buono si succhia, se è acido si butta. No pain no gain, come dicevano quelli della Santa Inquisizione. La tua analisi (precisando che stiamo considerando solo l'aspetto ludico del videogioco, tralasciando il comparto narrativo) prosegue quindi con una ricostruzione dei concetti di forma & contenuto. Il risultato è lineare: la forma è "come", il contenuto è "cosa". Distendendo quindi l'impasto sul videogioco ottieni quello che segue: il contenuto è la struttura del videogioco, la forma è il gameplay. Ma mi chiedo: se il contenuto è il "cosa", il messaggio, allora il messaggio più puro di un videogioco non è il Gioco stesso? Sei certo che la tua conclusione non inverta misteriosamente i termini? La **INTRO** di questo mese ci soccorre con i suoi concetti sanbernardici. Il nucleo atomico del Gioco non è il cosiddetto zero ludico? Lo zero ludico, a sua volta, non è contenuto nelle unità ludiche elementari? Le unità ludiche elementari non sono contenute nelle meccaniche ludiche complesse? E queste ultime non sono contenute nella struttura di gioco, che le definisce e da esse viene definita? Forma & contenuto, a questo punto, non sono solo una Big Babol, ma anche un sistema di scatole cinesi. In pratica grosse Big Babol a forma di scatole cinesi. Un casino di roba da masticare. Ognuna è contenuto e contenitore, ed ognuna è difficilmente separabile dal proprio contenuto e dal proprio contenitore. Quello che però tu indichi come contenuto (la struttura) si trova ora in posizione alquanto esterna nella gerarchia. Quello che tu invece indichi come forma (il gameplay), è sì un contenitore delle meccaniche ludiche, ma è a sua volta contenuto nella struttura del videogioco. Bel bordello. Ma proseguiamo. Non ritengo che **Contra Spirits** sia come i film di Moretti. Scriverlo sarebbe cool & trendy, ma non ho molto interesse ad essere cool & trendy. La frase che hai riportato, come tu stesso hai notato, va interpretata così: il contenuto è il Gioco puro, la forma è la struttura di gioco, non resa inutilmente più complessa, non ostentata come punto di forza dell'esperienza ludica. Ma se la struttura non è complessa, non significa che l'esposizione del gioco non possa essere esplosiva e adrenalinica. È una questione di scatole cinesi. E potremmo continuare, osservando come le scatole cinesi siano molte di più di quelle descritte in questa sede. Ma la carta è tiranna…*

*Sperando di essere stato abbastanza oscuro (se il lettore non capisce può pensare che quanto scritto sia frutto di un'intelligenza superiore), chiudo la prima **TFP Mail** ringraziando Sator Arepo per il suo contributo. In un futuro incerto affronteremo l'argomento forma&contenuto in un'apposita **OUTRO**. Nel frattempo il dibattito prosegue, se lo vorrete, su queste pagine o su un futuro ritaglio di **Playground** dedicato alla **TFP Mail**. [ti costerà dieci Big Babol - NdM]*

OUTRO - Il modello PARS: l'origine della pulsione (video)ludica -

Nelle notti di plenilunio, quando le ombre della notte si stagliano sulle strade della mia città, penso a quale sia il meccanismo che spinge un individuo a giocare, quale sia l'origine della pulsione ludica… in poche parole: cosa sia lo zero ludico. Nelle notti di plenilunio, molto spesso, non ho niente di meglio da fare. Resta il fatto che il quesito, nella sua imponenza, ci devasta: ma per quale motivo si videogioca? Per rispondere a queste domande ricorreremo ad un modello teorico di assoluta semplicità: il *modello PARS*. Andiamo a vedere di cosa si tratta…

Il modello PARS cerca di definire quale sia il semplice meccanismo alla base di *qualsiasi* gioco. Quattro sono le fasi di questo meccanismo: Problema, Azione, Risoluzione e Soddisfazione. Il Problema è l'evento scatenante. Il giocatore è posto di fronte ad una situazione da risolvere: un barile rotola verso di noi, un'astronave ci sbarra la strada, un avversario sta intervenendo in tackle per soffiarci il pallone. Al Problema segue l'Azione. Posto di fronte ad una situazione da risolvere il giocatore ha l'istinto di reagire: saltiamo verso l'alto, facciamo fuoco, passiamo il pallone. La terza fase, la Risoluzione, è invece l'obiettivo dell'Azione: atterrare oltre il barile, distruggere l'astronave, evitare il tackle dell'avversario. La Soddisfazione, infine, è il motore dell'intero processo. Risolvere il Problema può essere già un primo spunto di soddisfazione, certamente, ma molto spesso è una motivazione non sufficiente. Perché, d'altra parte, saltare un barile, distruggere un'astronave o passare una palla, se farlo non ha alcun senso? È per questo che all'interno della meccanica stessa di gioco dev'essere prevista una soddisfazione. Quest'ultima può consistere nel raggiungere la propria amata, nel completare il livello, nel vincere una partita di calcio. Ma l'obiettivo ultimo del designer, se vuole che il suo gioco sia appassionante, dev'essere superiore, ovvero offrire microsoddisfazioni continue e ragionate. Prendiamo **Mario 64**: molti salti sono pensati per non essere né troppo semplici né proibitivi. In questo caso il giocatore si compiace della sua bravura senza soffrire la frustrazione. Pensiamo a **Winning Eleven**: effettuare una mezza rovesciata su cross è soddisfacente anche in caso di goal mancato. In questo caso il giocatore gode del realismo dell'azione e della sua abilità nella costruzione di gioco. Pensiamo a **Musha Aleste**: ogni esplosione offre un effetto sonoro e visivo incredibilmente godibile. In questo caso il giocatore riceve un'immediata soddisfazione di carattere estetico. La grafica stessa, d'altro canto, non è spesso uno spunto di soddisfazione? Giocare per godere del piacere visivo dei nuovi scenari. E gli esempi potrebbero proseguire all'infinito. Il modello PARS, nella sua assoluta semplicità, può quindi definire con sufficiente approssimazione lo zero ludico?

Speciale videogiochi con le palle & Next Month
Se state leggendo queste righe le possibilità sono due: o avete bypassato le tonnellate di testo precedenti, o avete letto le tonnellate di testo precedenti. Se le avete saltate peggio per voi: c'era scritto il segreto della vita, dell'universo e del tutto. Se le avete lette complimenti a voi: il mese prossimo **TFP** vi premierà con un numero all'insegna della leggerezza e delle palle. Ma ora fine delle anticipazioni inutili. E chiusura obbligata, come ci compete, con la domanda del mese: cos'è lo zero ludico?

SUPER**TRIX**

a cura di paolo**cardillo**

Devil May Cry (PS2)

Soldi facili
Quarta missione. Una volta iniziato, tornate nella cappella dei fantasmi per affrontare la Missione Segreta 2. Qui lasciate che il tempo limite si esaurisca, e fatte fuori i ragnetti. Otterrete 150 globi rossi. Lasciate la cappella e ripetete il procedimento finché non vi siete riempiti le tasche. Secondo metodo: dopo aver eliminato il grosso gatto nero, tornate nel cortile e liquidate i fantasmi con le falci. Il loro numero in genere varia ma alla fine dovreste riuscire ad accumulare fino a 500 globi rossi.

Spari potenti
Il vostro fuoco può essere "caricato", tenendo premuto R1 per il puntamento e poi il tasto di fuoco per 3 secondi. Le vostre armi inizieranno a lampeggiare di poetere demoniaco. Non funziona con la Force Edge sguainata.

Globi rossi a volontà
Missione 9. Fate il solito massacro, raccogliendo tutti i globi rossi. Proprio alla fine del livello (poco prima che venga annunciata la conclusione della missione), salvate la partita, uscite e caricate il nuovo salvataggio. All'inizio avrete i globi rossi che avete appena incamerato! A forza di ripetere il procedimento, potrete accumularne una quantità spaventosa.

Sbloccaggi vari
Modalità Dante Must Die: superate la modalità Dark Knight Mode.
Super Dante: superate la modalità Dante Must Die e sdoganerete Super Dantem, che ha un livello di magia demoniaca infinita.
Hard Mode: completate il gioco una volta.
Modalità Legendary Dark Knight: superate l'Hard Mode.
Foto ricordo: ottenete un S Rank in tutte le missioni.

Half Life (PS2)

Invincibilità
Nella schermata dei cheat premete ←, ●, ↑, △, →, ●, ↓, ✕.
Munizioni infinite
Nella schermata dei cheat premete ↓, ✕, ←, ●, ↓, ✕, ←, ●.
Al rallentatore
Nella schermata dei cheat premete →, ●, ↑, △, →, ●, ↑, △.
Invisibilità
Nella schermata dei cheat premete ←, ●, →, ●, ←, ●, →, ●.
Sblocco dell'Alien Mode
Nella schermata dei cheat premete ↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △.
Xen Gravity
Nella schermata dei cheat premete ↑, △, ↓, ✕, ↑, △, ↓, ✕.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder (PS2)

Tutti i cheats sbloccati
Evidenziate le opzioni. Tenete premuti L2 + ← e premete △, ●, △, ●, △.
Tutte gli obbiettivi e le tavole sbloccate
Evidenziate le opzioni. Tenete premuti R2 + → e premete △, ●, △, ●, △.
Con questo codice verranno sbloccati anche i due personaggi segreti.
Tutti i filmati
Evidenziate le opzioni. Tenete premuti R1 + ← e premete △x2, ●, △.
Parametri al massimo
Evidenziate le opzioni. Tenete premuti L1 + → e premete △x2, ●, △.

Baldur's Gate Dark Alliance (PS2)

Gauntlet
Si sblocca completando il gioco a qualsiasi livello di difficoltà
Livello di difficoltà Extreme
Si sblocca completando il Gauntlet.

World Rally Championship (PS2)

Password
Nel menu principale, selezionate l'opzione Extra, poi selezionate Codes e inserite una delle seguenti password per ottenere gli effetti relativi:

Password	Effetto
EVOPOWER	Accelerazione e velocità di punta migliorate
HELIUMAID	Commento con timbro di voce falsato
THATSSTUPID	Macchine senza chassis
FLOATYLIGHT	Macchine volanti durante il replay
DOWNBELOW	Inquadratura dall'alto
ONTHECEILING	Inquadratura capovolta
WIBBLYWOBBLY	Grafica subacquea
IMGOINGCRAZY	Grafica psichedelica

Burnout (PS2)

Sbloccaggi vari
Completando il gioco, sbloccherete il Free Run Mode (nessuna macchina per la strada), il Free Run Twin Mode (il Free Run per due giocatori) e i Credits.Completate il Championship Mode una volta e sbloccherete il Face Off Mode contro il Roadster. Sconfiggete anche quest'ultimo e affronterete un nuovo Face Off contro un'altra macchina.

Grand Theft Auto 3 (PS2)

Sbloccaggi vari
Taxi velocissimi: completate 100 missioni in modalità taxi per sbloccare dei taxi velocissimi ad Harwood.
Bustarelle: fate fuori 45 malviventi in modalità vigilante e una bustarella della Polizia sarà disponibile nel vostro covo.

SSX Tricky (PS2)

Codice totale
Nella schermata dei titoli, tenete premuti L1 + L2 + R1 + R2 e premete ✕x12. Saranno sbloccati tutti i tracciati, i giocatori, le tavole e i costumi.

James Bond 007: Agent Under Fire (PS2)

Energia infinita
Tenete premuti L1 + L2 poi premete: ↑, ↓, ●x2, ↓x3, ←, ●. Iniziate il gioco, poi premete START. Poi premete ↓ + L2 + R1 e premete ●x2, R2, ●, L1, ●x2, ●.

18 Wheeler (PS2)

Sbloccaggi vari
Superate le quattro prove di parcheggio per sbloccarne una bonus. Superate anche quest'ultima e ne verrà proposta una sesta.

Capcom Vs SNK 2 (PS2)

Nei panni di Ultimate Rugal
Completate il gioco al livello di difficoltà di default nel Ratio Mode.

Silent Hill 2 (PS2)

Master Code
ECB77D54 143CF7C8
Energia infinita
1CA9611C D60EE7A5
1CA96120 D60EE7A5
Sempre 0 salvataggi
3DB53B1E 1456E7A5
Tempo totale basso
4DB53A2A 1456E7A6
Tutte le armi (premere L1 + L2)
0D962C26 1456AD0C
4D85DF88 1456B275
Tutti gli oggetti (premete L2 + R2)
0D962C26 1456B30C
4D85DF86 1456B00C
0D962C26 1456B30C
4D85DF8C 1456B00C
0D962C26 1456B30C
4D85DF8A 1456B00C
0D962C26 1456B30C
4D85DF90 1456B00C
Munizioni pistola infinite (sparate per attivare)
0D962C26 1456720C
4D85DF9C 1456E79F
Munizioni shotgun infinite (sparate per attivare)
0D962C26 1456720C
4D85DFA0 1456E7A3
Munizioni fucile infinite (sparate per attivare)
0D962C26 1456720C
4D85DFA4 1456E7A1
Bevande energetiche infinite
0D85DF92 1456E7A6
4D85DF92 1456E788
Pronto soccorso infinito
0D85DF98 1456E7A6
4D85DF98 1456E788
Ampolle infinite
0D85DF96 1456E7A6
4D85DF96 1456E788

SSX Tricky (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1645EBB3
0C0F4F73 F8FCFDFD
Tempo infinito (non usare in modalità Race)
3C9B3363 BA332B16
Barra del boost piena – Show off
3CA6DE77 F8FCFEF4
Barra del boost – Race
3CB544F7 F8FCFEF4
3CBFE977 F8FCFEF4
3CD53477 F8FCFEF4
3CAA9E77 F8FCFEF4
Punteggio ridicolo – Show off
3CA6DFDF 7FFFFFFF
Statistiche al massimo per tutti i personaggi
3C2A927B F8FCFEF1
Sblocco di tutto
3C2A926F F8FCFEF1

Pro Evolution Soccer (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1645EBB3
0CEA5137 F8E7EF2F
Squadra di casa: 99 gol (premete L1)
ED1FF551 F8FCF3FF
1D19349A F8FCFE53
Squadra di casa: 0 gol (premete L2)
ED1FF551 F8FCF0FF
1D19349A F8FCFEFE
Squadra in trasferta: 99 gol (premete R1)
ED1FF551 F8FCF7FF
1D19349B F8FCFE53
Squadra in trasferta: 0 gol (premete R2)
ED1FF551 F8FCF1FF
1D19349B F8FCFEFE
Soldi infiniti
2D1EAB97 F8FCFBD7
Trasferimenti infiniti
1D1EC23B F8FCFE53
Tutti i trofei conquistati
1D194B0B F8FCFEFF
Tutte le squadre sbloccate
1D194BFF F8FCFEFF

Devil May Cry (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1645EBB3
0C1794B3 F8FCFDFD
Energia infinita
3C53A423 FBE4FEFE
Globi rossi al massimo
3C6B57F3 85F19EFF
Globi gialli infiniti
3C6B57DF F8FCFBD7
Condizione demoniaca infinita
3C53A7BF 9EFCFEFE

Half Life (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1645EBB3
0C1AB027 F8A9CB9F
Xen Gravity sbloccata (opzione cheats)
2C291BED F8FC3F7E
Invincibilità sbloccata (opzione cheats)
2C291B05 F8FC3F7E
Invisibilità sbloccata (opzione cheats)
2C291B35 F8FC3F7E

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)
TEL./FAX039/747171

TEL.039/2720499
WWW.BITWORLD.IT
WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. USA	TEL.
BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE SAGA1+MODELLINO ROBOT	L.129
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITAN COMMANDO	L.129.000
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CARD CAPTOR SAKURA	L.139.000
CASTLEVANIA CHRONICLES	TEL
CHANGE G ET A ROBOT	L.99.000
CHRONO CROSS	L.99.000
CHRONO TRIGGER	TEL
CLOCKTOWER 1	L.49.000
CLOCKTOWER 2	L.59.900
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DEVILMAN	L.139.000
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DIGIMON WORLD 2	TEL
DINO CRISIS 2	TEL
DRACULA X (JAP)	L.95.000
DRAGON QUEST 4	TEL
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.89.000
DRAGON WARRIOR 7	L.129.000
EINHANDER	L.69.000
FISHERMAN BAIT	L.39.000
FINAL FANTASY TACTICS	L.99.000
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
FINAL FANTASY CHRONICLES	L.139.000
EVANGELION	L.89.000
GEPPY X	L.129.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK.	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS G REED	L.129.000
HOKUTO NO KEN 2	L.139.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.39.000
YAMATO BATTLE SHIP 2	TEL
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L. 89.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 97	L.99.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.69.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.89.000
METAL GEAR SOLID INTEG RAL	L.99.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

PERSONA 2 USA	L.139 000
KING OF FIGHTERS KYO	L.89.000
RANMA 1/2	L.139.000
ROBOT DANDY	L.129.000
ROCKMAN X 5	TEL
ROCKMANX 6	TEL
S.HERO SAKUSEN	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
S.ROBOT ALPHA GAIDEN	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SD GUNDAM G ZERO	L.139.000
SD GUNDAM G GENERATION FIF	TEL
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.129.000
SUMMON NIGHT 2	TEL
S.TOKUSATSTU 2001	TEL
TALES OF DESTINY 2	L.139.000
TASTUNOKO FIGHT	L.139.000
TECHNO BEE	TEL
TOKYMEKY MEMORIAL 2	TEL
TIME BOKAN GOGOGO	TEL
TIME CRISIS PROJECT TITAN	TEL
TOBAL 2	L.89.000
VALKIRYE PROFI LE USA	L.139.000
WINNING ELEVEN 2000	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2001	TEL
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION	TEL.
999 STORY OF GALAXY EXPRESS	TEL
WOODY WOOD PEGGER GO GO GO	TEL

GIOCHI USATI:
SPECOPS L.25000 V -RALLY2 L.25000FIFA 99L..19000INTTRACK&FIELDL.15000TOCA 1 L.19.000ACTUASOCCERL.15000 JGTCL.25000/ZERO DIVIDE 2 L.25.000/ TOMB RAIDER L.19.000

GAMEBOY ADVANCE TEL

SUPER MARIO ADV/	KING OF FIGHTERS
FZERO /	MARIO KART
WILD WILD RACING /	CASTLEVANIA
BOMBERMAN	STREET FIGHTER 03
ADVANCE GT -A	STREET FIGHTER 2 X
FINAL FIGHT	ADVANCE WAR
SONIC ADVENTURE /	S.ROBOT WAR
WARIO LAND 4	JGTO GOLF
GOLDEN SUN	DO OM
TEKKEN	NAMCO MUSEUM
VICTORY GOAL	MARIO ADVANCE 2

CD MUSICALI:

CAVALIERI ZODIACO 5CD	L.119.000
DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
FINAL FANTASY 9 4 CD	L.99.000
DRACULA X	L.29.000
ZELDA 2 DOPPIO CD	L 58.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	L.299.000
CONTROLLER PER DENSHA DEGO	L.129.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULITTAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
FISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.109.000
CONVERTITORE USA/JAP/EURO PER PSONE E SCPH 9002	L.59.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L. 9.900
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRA	L.79.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
VOLANTE+PEDALIERA+VIBR.	L.69.000
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VE-DERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL	L.79.000

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000

PLAYSTATION 2
PLAYSTATION2 GIAPPONESE+GT3 TEL

GIOCHI JAP:

ACE COMBAT 4	TEL
BIO HAZARD CODE VERONICA	L.169.000
BLOODY ROAR 3	TEL
BOMBERMAN KART	TEL
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	L.159.000
DEVILMAY CRY	TEL
DNA DARK NATIVE	TEL.
DYNASTY WARRIOR 3	L.169.000
FINAL FANTASY X	TEL
GRAN TURISMO 3	L.169.000
GUILTY GEAR X	TEL
GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD C.V.	TEL
GUNDAM G -SAVIOR	L.179.000
ICO	TEL
M.S. GUNDAM ZEON DX	TEL
MAXIMO	TEL
KLONOA 2	L.149.000
JACK & DUCKSTER	TEL
J.L. PERFECT STRYKER 4	TEL
J.L. WINNING E LEVEN 5	TEL
WINNING ELEVEN 5 FINAL ED.	L.179.000
SIDEWINDER FLIGHT	T EL
SKY GUNNER	L.179.000
TIME CRISIS W/GUNCON 2	TEL
METAL GEAR SOLI D 2 SONS OF L.	TEL
MOBILE SUITE GUNDAM	L.169.000
MOTO GP 2	TEL
REAL ROBOT REGIMENT	L.179.000
SILENT HILL 2	L.179.000
VAMPIRE NIG HT	TEL
ZEONIC FRONT+GUNDAM 0079	L.159.000
ZERO	TEL

ACCESSORI:

MEMORY CARD 8MG	L.79.000
SUPPORTI VERTICALI	L.49.000
VGA BOX PER IL MONITOR	L.129.000
REGION X	
PLAYSTATION 2 PAL	L.589.000
PLAYSTATIO N 2 UNIVERSALE	TEL

INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittan@tin.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

FEBRUARY

Matteo "MBF" Bittanti insegna "Teoria & Tecnica del Videogioco" presso la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano (www.naba.it), "Teoria & Tecnica degli Audiovisivi" presso l'Università Cattolica di Milano (www.unicatt.it) ed è ricercatore presso lo IUUM di Milano e l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Piacenza. Collabora regolarmente con *Cinemorum Iduell* nonché per il *Gazzettino dei Soldatini di Stagno in Pensione*. Passa le sue nottate in compagnia di *Rez*, *Frequency*, *Halo* ed *Advance Wars*. Fa uso del filo interdentale in media due volte alla settimana.

®umori

Lost Prophets
Deep Dish
Plastyc Buddha
Gerd
AAVV

Shinobi vs. DragonNinja
Global Underground 21: Moscow
Throwing Stones In Placid Pools
High, Wide & Wonderful!
Pulp Fusion: Magnum

"Life must be lived as pla."
Plato

musica**videoludica**

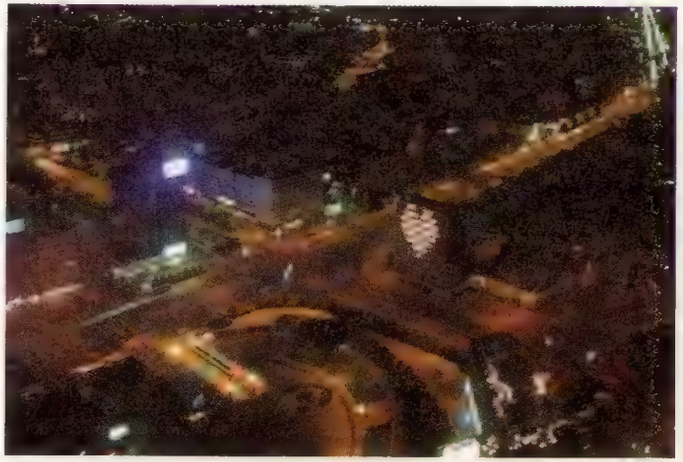
Oliver Wittchow, studente della Hochschule fur Bildende Kunste di Amburgo (Germania), è l'autore del geniale *Nanoloop*, un sequence per Nintendo Gameboy. Di che si tratta? Semplice. Il programma trasforma l'arcaico portatile Nintendo in un vero e proprio sintetizzatore di suoni (e sogni) elettronici. Wittchow ha sfruttato fino all'osso le minimalistiche potenzialità dell'handheld, creando un'applicazione dotata di tutti gli optional, tra cui un wave editor e numerose interfacce per sincronizzare i suoni e regolare la velocità dell'esecuzione dei brani. Consigliato a tutti i fans dei Chemical Brothers.
Link: http://www.nanoloop.de

@rte**videoludica**

Sempre più artisti stanno utilizzando il medium videoludico a fini estetico-sovversivi. Tra gli ultimi arrivati spicca l'eclettico Brody Condon, il cui *modus operandi* prevede lo stravolgimento sistematico delle funzionalità dei testi elettronici. In altre parole, Condon *violenta* i video games. Prendiamo *Adam Killer* (2000), per esempio. Si tratta di una versione riveduta e corretta di **Half-Life** caratterizzata da personaggi tutti identici tra loro che popolano un mondo entropico e frammentato, un mondo violento, prossimo all'implosione. Il video game come manifesto della distruzione: l'uomo-Adamo è nato per uccidere. Il nuovo *white_picnic_glitch* (2001) è invece un *divertissement* di **The Sims**, dodici moduli della durata di tre minuti ciascuno, che ruotano attorno a tre temi fondamentali: bianco (white), *picnic* e il malfunzionamento (glitch). Il gioco di Wright, già di per sé aperto e configurabile dal giocatore, diventa qui opera politica e riflessione estetica, che rifiuta la rassicurante prevedibilità e ripetitività dell'originale.
Link: http://www.tmpspace.com/adam_killer
Link: http://www.tmpspace.com/white_picnic_glitch

Architettura**videoludica**

L'ultima genialata del CCC (acronimo di Chaos Computer Club, gruppo storico di hackers teutonici), *Blinkenlights* ha reso Berlino la capitale europea dei video games. Gli artisti/hackers hanno trasformato un vecchio edificio statale situato ad Alexanderplatz - l'Haus der Leherers, ex-sede del ministero dell'educazione – in un gigantesco gioco elettronico. L'hardware consiste in 144 luci lampeggianti montate all'esterno di altrettante stanze degli ultimi otto piani del palazzo. Il sistema di illuminazione è collegato ad un computer, che attiva una serie di pattern. Il CCC ha programmato le versioni palazzinare di giochi come **Tetris**, **Breakout** e **Space Invaders** che possono essere fruite per mezzo di telefoni cellulari (premendo il tasto 5, per esempio, si sposta la racchetta verso l'alto, l'8 invece serve a muoverla verso il basso). *Blinkenlights* si pone al crocevia tra video games, architettura e media *tout court*. L'opera – che sarà attiva fino a febbraio 2002 – ha riscosso uno strepitoso successo: il sito internet ha registrato oltre diecimila visite giornaliere nel mese di dicembre. Gli autori stanno pensando di trasformare *Blinkenlights* in un progetto itinerante per l'Europa. Potremo giocare a **Tetris** sul Pirellone di Milano? Sarebbe epico.
Link: http://www.blinkenlights.de



letti**riletti**

Decisamente videoludico lo stile di Lethem, una delle voci più interessanti sulla scena letteraria americana contemporanea. *L'inferno comincia nel giardino*, antologia di racconti pubblicata negli States nel 1997 e (ri)proposta in Italia dai tipi di minimum fax, contiene infatti una serie di situazioni surreali e grottesche che non stonerebbero in un video game. Il racconto migliore in assoluto è *L'uomo felice*, che apre il volume. Il protagonista è un padre di famiglia che, dopo la sua morte, torna periodicamente dall'inferno per trascorrere qualche ora con la propria famiglia. È la cronaca dell'eterno ritorno, la narrativa dell'eroe videoludico che non muore mai veramente, ma risorge con la pressione di un tasto. È, al tempo stesso, una straordinaria metafora dell'esistere e del resistere. L'uomo torna dall'aldilà per aiutare il figlio a progettare un video gioco basato sulle sue avventure infernali grazie al quale la famiglia potrà pagarsi le spese, il mutuo e tutto il resto. Ma gli altri racconti non sono meno interessanti. Incontriamo infatti un felino alieno che pedina due spacciatori di crack alle prime armi; giochiamo a basket su un campo da gioco allucinato dove si replicano all'infinito i tiri delle vecchie glorie grazie a delle tute speciali come in un simulatore targato Electronic Arts; finiamo imprigionati in un carcere kafkiano le cui mura sono fatte di criminali cementati tra loro ("Duri come la pietra", psichedelico come il *Cube* di Vincenzo Natali); siamo invitati ad un cocktail party popolato da cloni; ci imbattiamo in uomini affetti da narcolessia che popolano le strade cittadine ("I dormiglioni"). E la galleria di personaggi include anche Duffy Duck, il bestiario di *Dungeons&Dragons*, streghe e cavalli e cani-robot. Da bravo avantpoppista, Lethem "gioca" a (con)fondere i generi e gli stili, miscelando la fantascienza all'hard-boiled, la favola al cyberpunk. Ed il risultato è fantastico: l'immaginazione visionaria del quasi quarantenne newyorkese Lethem lascia a bocca aperta. Come i migliori game designer, lo scrittore americano crea mondi alternativi perfettamente credibili nella loro dichiarata implausibilità. Un po' Kurt Vonnegut, un po' Philip K. Dick, molto "Ai confini della realtà", Jonathan Lethem non dovrebbe mancare nelle librerie dei technoludici durie-puri. E per chi vuole passare al livello successivo, non posso che consigliare anche i romanzi *Testadipazzo* (Marco Tropea, 2001), *Oggetto amoroso non identificato* (Marco Tropea, 1999), ed il suo racconto "Videoappartamento" presente nella raccolta *Burned Children of America* (minimum fax, 2001).

titolo: *L'inferno comincia nel giardino* (*The Wall of the Sky, the Wall of the Eye*)
autore: Jonathan Lethem
casa editrice: minimum fax
data di pubblicazione: aprile 2000
pagine: 270 pagine
Prezzo di copertina: €13,43

mbf**mail**

Il videogiocatore è il più grande super eroe che esista. Il videogiocatore è un guerriero, uno dei più forti. Sa combattere a mani nude o all'arma bianca, conosce tutte le tecniche di arti marziali, dalle più canoniche alle più esotiche. Insieme ai suoi amici ha salvato il mondo parecchie volte, sconfiggendo maghi e demoni grazie alla spada, alla magia e agli esseri incantati che sono al suo servizio. Il videogiocatore sa usare tutti i tipi di armi, dalle fionde ai cannoni laser, non esita a gettarsi nella mischia a sparare come un invasato, ma all'occorrenza rimane nascosto e fredda il nemico grazie alla sua grande abilità di cecchino. D'altra parte nascondersi per lui non è un problema, la sua abilità di spia e agente segreto del resto è rinomata. Il suo addestramento gli ha permesso di imparare a mettere a punto e pilotare alla perfezione ogni tipo di veicoli, skate, auto, barche, aerei, mech e astronavi. Tra l'altro alla guida di questi ultimi ha scacciato numerose razze aliene intente ad invadere il nostro pianeta. Il videogiocatore ne ha fatte di esperienze, ha affrontato di tutto, dinosauri, zombie, marziani, draghi, vampiri, robot. Non ha paura di niente e di nessuno, si sente galvanizzato ogni volta che trova una nuova sfida. Non è solo un uomo d'azione, ama i rompicapi ed è un abile stratega. Più volte ha condotto i suoi uomini e i suoi amici alla vittoria ricorrendo alle sue minuziose strategie. Il videogiocatore riesce ad essere anche un bravo amministratore, ha reso piccoli paesi delle grandi metropoli e aiutato a fiorire numerose civiltà. Il videogiocatore spesso è un bravo idraulico. Nel tempo libero pratica ogni tipo di sport, sia come giocatore che come allenatore, è un abile ballerino e musicista, sa suonare molti strumenti, dalle chitarre alle maracas, e sa pure rappare. A volte esce anche con delle ragazze, e i suoi appuntamenti vanno alla grande. Il videogiocatore come i veri super eroi ha una doppia vita, può essere uno studente, un lavoratore, o un genitore. Ce ne sono che anno meno di dieci anni, altri hanno superato i quaranta.
Sembra impossibile ma i videogiocatori hanno anche il tempo di combattere fra loro, perchè non lavorano tutti per la stessa agenzia. Alcuni rimangono fedeli alla loro fino alla morte, altri fanno il doppio o il triplo gioco. C'è da chidersi dove trovino il tempo di fare tutte queste cose. Anche io sono un videogiocatore, lavoro nel settore da 18 anni, ma sto pensando di smettere. Potrei lasciare il posto ad altri meno esperti, ma sapranno amare il lavoro come ho fatto io? Non so, si dice che sono sempre i migliori che se ne vanno giusto?
"Io ne ho... viste cose che voi umani non potreste immaginarvi... navi da combattimento in fiamme a largo dei bastioni di Orione e ho visto i raggi B... balenare nel buio vicino alle porte di Tannois... e tutti quei... momenti andranno perduti nel tempo... come... lacrime... nella pioggia... è tempo di morire"
Bah! forse è meglio posticipare la pensione, magari riesco a farmi dare qualche altro lavoro interessante, in fondo non sono un uomo qualunque, sono un videogiocatore.
JRS
Jaures
eviljrs@libero.it

---

eXistenZ è la forma suprema del videogioco e fa parte dei miei più perversi desideri di (video)giocatore/bambino. Credo che l'unica vera fregatura della vita sia il fatto che non si possa salvare... Il videogioco è interattivo perché si usano le mani? Buon Natale.
Milox
lapaura@libero.it

~Nemesis Delirium~

Prima Voce: **CODEX IMPROPERI**
"Sistema Generale del Dileggio"
Visto il prefigurarsi di un'agguerrita console war, mi sembra buona cosa fornire, a tutti i combattenti di questa guerra, i mezzi per offendere in maniera adeguata l'avversario. Segue un Codice dell'Insulto che potrà tornare utile. Ovviamente le mie sono solamente proposte (dettate dalla mia mano, da altrui contributi o dall'evidenza). Ci sono alcuni soggetti che non sono riuscito ad irridere (o a farlo in maniera convincente) e pertanto mi rimetto alla Vostra fantasia. Importante è conservare, nel motteggio, la fonetica della radice o comunque un nesso logico. Al via...
DreamCast=DreamCazz
Ideale! Questa garbata e lucida storpiatura riprende alla perfezione la fonesi della parola madre. Inoltre richiama il noto attributo maschile che ricorre in un concetto base del contesto dreamcastiano: Sega, con DreamCazz, ha fatto un cazzata e l'ha preso nel culo...
Utenza DreamCast=Segaioli
Va da sé...
GameCube=GameCulo
Non ho trovato nulla che mi soddisfi appieno: GameCulo, escludendo un'assonanza marginale, si limita al vil offendere. Si potrebbe far riferimento all'idea che il succitato GameCulo sia capace di produrre solo "merdate". Parlando di Nintendo questa affermazione è intrinsecamente falsa ma questo non può certo fermare un alfiere dell'insulto...
Utenza GameCube=Cubisti
Perfetto! Vuoi per l'ovvia relazione fono-geometrica, vuoi per il fatto che ogni cosa gravita nel picoverso truzzoloso è di per sé offensiva.
X-Box=Xatolone o DumBOX
Questa è lampante!!! Veramente magico :) Il nesso col significante è totalmente mantenuto, esiste assonanza, e il diretto riferimento alle dimensioni del mastodonte rende calzante alla perfezione detta offesa. Se ne attribuisce l'origine al buon Didimo che per primo l'ha introdotta nel fertile newsgroup it.comp.console [SPOT]. Mi permetto di assumermi il merito del primigeno Xatolo, versione abbreviata e più mite dell'inflessione didimiana. Ammetto che l'espansione del vostro ex-collaboratore è geniale, nella sua semplicità, mi rammarico per non averci pensato subito... DumBOX fa, ancora una volta, riferimento alle pachidermiche fattezze dello Xatolo.
Utenza X-box= Xlerotici o X-Posse
Xlerotici mantiene la lettera crociata che distingue lo Xatolone, per cui è visivamente legata al significante. Assumiamo inoltre che l'indurimento dei tessuti (cerebrali, in tal caso) sia una buona fonte per l'origine della sadica attrazione che detti individui provano nei confronti dello Xatolone. X-Posse mantiene la "X" ed anche una certa assonanza. Il significato è marginalmente azzeccato, si tratta di rispolverare lo scivolamento semantico che ha coinvolto la parola "posse" che viene oggi attribuita ad un determinato contesto musicale nero. A questo punto nasce l'ideolegame fra Utenza X-Box e il Terzo Mondo. Terzo Mondo Videoludico, dunque (da cui X-Posse), dopotutto parliamo di Utenza PC. [Razzismo Inside, tenere lontano dai senza-ironia]
PS2=???
Vuoi per ovvie ragioni (vedi sign), vuoi per manifesta inattaccabilità della macchina, non mi è riuscito di trovare nulla di meglio di "pleistascionciù". Un simile termine potrebbe calzare presumendo la provincialità dell'utenza.
Utenza PS2=???
Vuoto assoluto. Ma un principio matematico recita che è impossibile per un linguaggio descrivere se stesso. Io, abitatore del Third Place, non sono in grado di deridere l'entità in cui trovo posto. A voi l'onere (non dimenticate assonanze e significanze).

Seconda Voce: **COSMIC ERECTION**
"Sulla Stellare Verticalità Della Console Prima"
Dopo aver veduto la suadente Alba Binaria entro i rilucenti confini del Third Place, non credo di poter tornare a calcare il vile Terzo Mondo delle console a 4 zampe. Non già superbi obelischi eretti, latori di fertili passioni, ma peni solo barzotti (Cubo) o tristemente ammosciati (Xatolo). La posizione mostra chiaramente la supremazia di PS2 sulle altre console. Ella si erge in postura eretta, distintiva di una classificazione evolutiva superiore. Incede bipede e scruta con cipiglio feroce ciò che il senso comune dichiara suoi "simili" ma che l'evidenza espone come inferiore. Simili che ancora strisciano (X-Box) o al più, goffamente e non senza qualche sobbalzo di troppo, cercano di rotolare (GameCube) lungo la strada dell'affermazione.

Terza Voce: **EBONY SUNSET**
"Sulla Natura Ispiratoria del Solido Siderale"
Si noti come PS2 sia musa ispiratrice di fortunate e superne visioni. Esse si distinguono dalla bassa elegia dei Cubisti, ridotti ad infantili motteggi, o dei ben più incupiti Xlerotici, fissati in cervelli rinsecchiti, che ricorrono a triviali ed improbe tauromachie per legittimare il loro assurgere ad un trono che mai loro esser potrà. Un Sole Nero stende nei cieli una luce profonda e avvolge nell'ombra i contendenti di un confronto già deciso. Un tramonto oscuro cui solo un nome sopravviverà. Un nome solo si perpetuerà nel tempo, fregiandosi del suffisso numerico crescente che è proprio del genoma dominante.

PS: Dedicato caramente a Federico "Motoko" Rescaldani in relazione alla sua lettera pubblicata nel **MBF Today** di **Super** numero 82.
Nemesis Divina³ [dove '³' sta per: elevato al Third Place]
nemesis_divina@libero.it

Bisogna stringere la cinghia. C'è la console war. Ma era nell'aria già da un po'. Un anno fa sul giornale ho letto che Saddam ha comperato tante PS2 per farci i sistemi di puntamento dei missili. Le avrà tutte buttate. Come li salvi i dati di rotta senza un hard disk? Era meglio se aspettava l'XBox. L'HDD costa troppo e qui bisogna stringere la cinghia. C'è la console war.
Secondo me il Game Cube perde subito. Non ha l'hard disk. Infilandocelo non sarebbe più un cubo. Dovrebbero per forza chiamarlo Game Parallelepipede. Sarebbe un disastro. Secondo me l'Xbox perde subito. È troppo grosso. Gates ne vuole uno in ogni casa ma mica ne hanno tutti una grossa come la sua. Nella mia camera non c'è abbastanza spazio dal televisore. Secondo me la PS2 perde subito. È troppo difficile da programmare. Non puoi fare dei giochi facilmente se ogni joypad ha due leve e sedici bottoni. E se ne possono attaccare anche due. Troppo complicata.
C'è la war delle console e a farne le spese sono i civili. Come sempre accade in una war. L'altro giorno c'era l'ambulanza dal mio negozio preferito. Un ragazzo ha avuto un mancamento provando **GT3**. Il mio amico commesso era sconvolto. Mi ha fatto lo sconto. Le continue scene di violenza della console war fanno diventare cinici. Be', invece di trecentodiecimila lire ne ho pagate trecentocinquemila. Per **Final Fantasy Tactics** e **Xenogears**. Figurati se metto via i soldi per la PS2, l'XCube e il Game Box. Costano troppo. E fanno venire i mancamenti. Basta, non voglio più essere un hardcore videogamer. L'ho detto alla mia ragazza e ci è voluto un mese per convincerla che non sono un attore porno. Poi mi ha lasciato. Sono stanco di sborsare fiumi di denaro, non voglio tre console, non voglio rincorrere killer app. da un sistema all'altro per giocare tutto. Nessun magnate, nessun progettista avrà rubinetti d'oro grazie a me. Da oggi sarò un bastardcore videogamer: a fronte della console war mi dichiaro neutrale e pacifista ma sarò pronto a salire sul carro del vincitore non appena ne spunterà uno... Evviva i bastardcore videogamers! Tutti insieme: "Il mio nome è Maipiù, Maipiù..."
Umberto "flare" Mandreoli
redassault@libero.it per chi ha qualcosa da dirmi.

PrimoPiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO per PlayStation2 il gioco **Pro Evolution Soccer** (PAL) a L.90.000 o scambio con **Jak and Daxter** (PAL). Il gioco è nuovissimo, cinque giorni di vita, completo di tutto, manuali, confezioni, depliant Konami. E' possibile vederlo prima dell'acquisto. E' un vero affare perché il gioco è veramente nuovo! Chiamare il numero 099/7772307 e chiedere di Alessandro. Valido solo per Taranto e provincia.

VENDO/SCAMBIO per PlayStation2 i giochi **GranTurismo3 A-Spec**, **Silent Hill 2**, **Onimusha Red Faction** e **ISS Pro**. Cerco inoltre **Devil May Cry**, **GTA3** e **Soul Reaver 2**.
Per informazioni telefonare al numero 0961/753401 oppure al 349/2822707 e chiedere di Saverio.

VENDO per PSone in versione PAL i seguenti giochi: **Ace Combat 2**, **Aquanauts Holiday**, **Blam! Machinead**, **Cardinal Syn**, **C3 Racing**, **Motorhead**, **Parappa the Rapper**, **Overblood**, **Time Commando**, **Ridge Racer**, **Porsche Challenger**, **Destruction Derby 2**, **Parasite Eve 2**, **Pet in TV**, **Resident Evil Director's Cut**, **Time Crisis**, **Kagero Deception 2**, **Tekken 2**, **Tenchu**, **Tomb Raider 2-3**, **V-Rally**. Prezzi oscillanti tra L.15.000 e L.45.000 cadauno.
Per informazioni telefonare al numero 347/5153437 e chiedere di Claudio oppure scrivere una email all'indirizzo claudiorobot@ciaoweb.it

VENDO per PSone i seguenti giochi originali a L.15.000 cadauno: **Resident Evil**, **Silent Hill**, **Bloody Roar 2**, **Expendable**, **G-Police 2**, **Eagle One**, **Warhammer (Dark Omen)**, **Gekido**, **Nightmare Creatures 2**, **Omega Boost**. Tutte le confezioni sono in perfette condizioni e complete di manuale.
Annuncio valido solo per la Liguria.
Per informazioni telefonare al numero 347/7569499 dalle 10 alle 22 e chiedere di William.

VENDO per PlayStation2 i seguenti giochi in ottimo stato: **Gran Turismo 3** a L.40.000 (€20,66), **Soul Reaver 2** a L.70.000 (€36,15). Spese di spedizione a carico del destinatario (circa L.13.000, ovvero €6,71). Richiesta massima serietà. Astenersi perditempo e minorenni. Per informazioni telefonare (oppure inviare un SMS) al numero 328/4550398 e chiedere di Michele. Annuncio valido in tutta Italia.

VENDO per PlayStation2 i seguenti giochi: **Onimusha** (PAL), **Silent Hill 2** (USA), **Winning Eleven 5** (JAP), **Silpheed** (JAP). Prezzi da trattare. Per informazioni telefonare al numero 338/7743392 e chiedere di Marco oppure inviare una email all'indirizzo mar_mic72@hotmail.com

CERCO il gioco **King of Fighters Dream Match '99** per Dreamcast (sottolineo **Dream Match** e non **Evolution**) solo se funzionante e completo di manuale, a prezzo contenuto. Sono anche disposto a scambiarlo con **Power Stone 2** (PAL). Astenersi perditempo. Per informazioni telefonare al numero 347/0969197.

CERCO per PlayStation2 i giochi **Silent Hill 2**, **Devil May Cry**, **Jak and Daxter: The Precursor Legacy** e **Burnout**. Cerco inoltre **Headhunter** e **Shenmue 2** per Dreamcast. Per informazioni telefonare al numero 349/6098608 oppure (meglio) scrivere una email all'indirizzo ryohazuki@interfree.it

VENDO per Super Famicom il gioco **Chrono Trigger** in versione NTSC (JAP) in perfette condizioni completo di manuale di istruzioni, quasi mai usato (come nuovo). Prezzo da concordare.
Per ulteriori informazioni mandare una e-mail a Cayennegaramonde@yahoo.it oppure telefonare dalle ore 14alle ore 17 al numero 091/6129149 e chiedere di Giorgio.

VENDO i numeri 10, 12 e 13 di **Mega Console** in blocco a L15.000 + spese di spedizione o separatamente a L.6.000 + spese di spedizione.
Per ulteriori informazioni inviare una email all'indirizzo ironlung@tiscali.it oppure telefonare al numero 328/3246872 e chiedere di Andrea.

CERCO diversi giochi per PlayStation2, Gamecube e Xbox.
Per ulteriori informazioni telefonare dal lunedì al venerdì al numero 339/7234296 e chiedere di Cristian.

CERCO PlayStation2 PAL con Memory Card 8MB. Sono disposta a spendere al massimo L.450.000 (spese di spedizione incluse). Cerco inoltre per PSone i giochi **Xenogear** (USA, massimo L.65.000), **Chrono Cross** (USA, massimo L.65.000) e **Grandia2** (massimo L.60.000).
Per informazioni inviare una e-mail all'indirizzo ashitakasan@libero.it

NEXTMONTH

L'ultima fatica di Hideo Kojima approda al mercato PAL il prossimo **8 marzo** (eh già, accide a Konami). Opzione 50/60Hz? Bande nere? Qualità della localizzazione? Bonus inediti? Mai of? Che altro? Ma soprattutto: soddisfa le aspettative?
Tutte le risposte nel verdetto di **Super Console**

In più la recensione di **Virtua Fighter 4**, il primo gioco Sega in esclusiva per PlayStation2.

sul numero di **marzo**

GRAFICA IN PRATICA

Capire la grafica per usarla al meglio

FOTORITOCCO
L'ELABORAZIONE DI IMMAGINI DIGITALI ALLA PORTATA DI TUTTI
GEORGES GREGORY
€ 40,80 L. 79.000
Codice 2529

3DS MAX 4
EFFETTI SPECIALI
CHISMAR JOHN
€41,00 L. 79.387
Codice 2653

PROGESOFT INTELLICAD
MANUALE D'USO
LUCINI MARCO
€ 25,31 L. 49.000
Codice 2530

ARCHICAD
MANUALE D'USO
SALESI VINCENZO
€ 35,64 L. 69.000
Codice 2598

AUTOCAD 2000 & 3D STUDIO VIZ 3
NALE D. - FANTON E.
€ 35,64 L. 69.000
Codice 2514

AUTOCAD 2002
INTRODUZIONE AL 3D
CONGIU GABRIELE
€ 30,50 L.59.056
Codice 2652

FLASH 5
EFFETTI SPECIALI CON ACTIONSCRIPT
KERMAN PHILLIP
€ 46,00 L. 89.068
Codice 2610

FLASH E GENERATOR
GUIDA UFFICIALE
CHAMBERS M.
TORRONE P.
WIGGINS C.
€ 41,00 L. 79.387
Codice 2640

I SEGRETI DEL WEB DESIGN
15 GRANDI WEB DESIGNER SVELANO I SEGRETI DEI LORO SITI
MCCLELLAND D.
EISMANN K.
STONE T.
€ 40,80 L. 79.000
Codice 2506

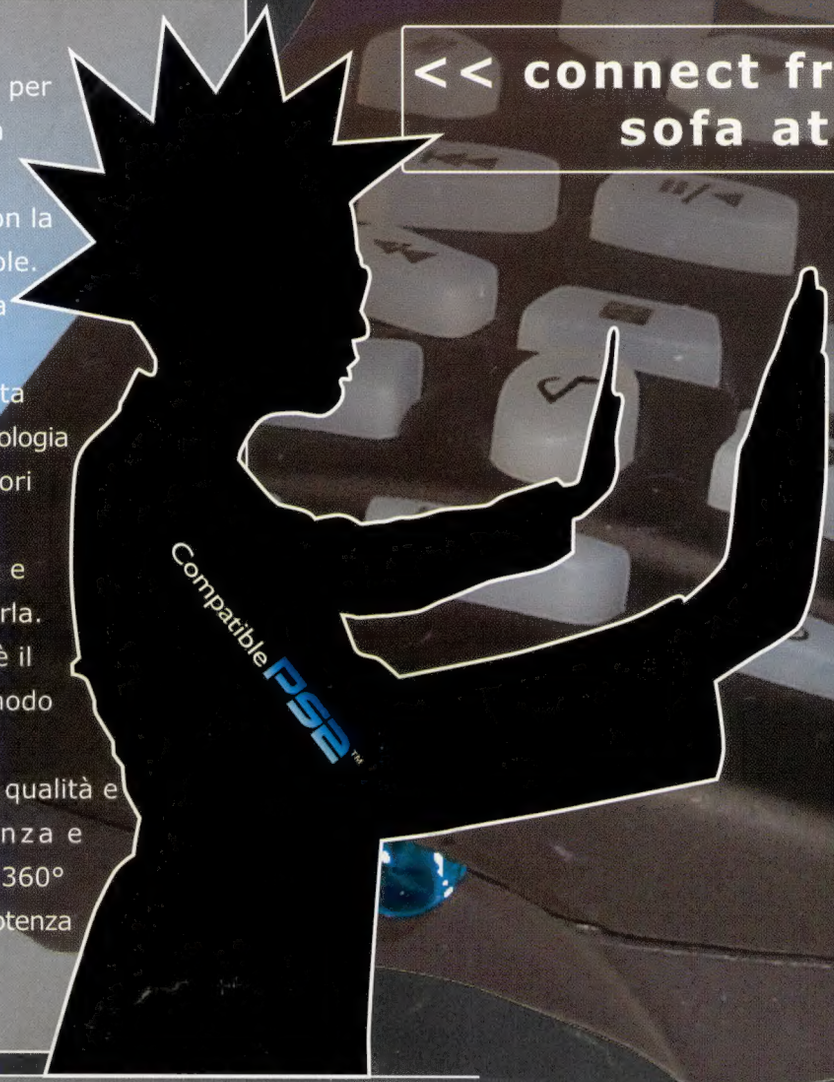
DREAMWEAVER ULTRADEV
SEAN NICHOLSON
€ 36,00 L. 69.706
Codice 2666

IN PREPARAZIONE
LIGHTWAVE 7
TRAMBUSTI GIOVANNI
Codice 2668

JACKSON LIBRI®

feel the power

I migliori accessori per creare un contatto diretto con la tua console. Convoglia l'energia sprigionata dalla tecnologia in accessori capaci di sfruttarla e ottimizzarla. ATOMIC è il miglior modo per farlo. Combina qualità e convenienza e sfrutta a 360° tutta la potenza della tua console.



<< connect from YOUR sofa at the future!

to watch dvd

to listen cd

to play game

www.atomic-accessories.com

ATOMIC ACCESSORIES presenta la sua linea di accessori compatibili PS2™. Grazie al nostro grande assortimento di accessori e periferiche presenti sul mercato, la nostra competenza e passione per il mondo dei videogames, offriamo un valido servizio a tutti quei video-giocatori attenti allo sviluppo della tecnologia e alle possibilità sempre nuove di utilizzare al meglio la propria console senza spendere un patrimonio. Visita il nostro sito www.atomic-accessories.com e fatti attrarre dai sempre nuovi accessori per Playstation™, PSone™ e PS2™. E ancora GameBoy Advance™ e Color™ e a breve XBox™ e Game Cube™.

IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES, NEI D+ CENTER E NEI CENTRI COMMERCIALI.

ATOMIC™ ACCESSORIES

info@atomic-accessories.com
www.atomic-accessories.com

D+ INTERNATIONAL DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

Via Aquileia , 33/e
20024 Bollate (MI)
tel. +39 02 38199 200
Fax +39 02 38199 201
sales@dplus-int.com

DVD REMOTE CONTROL ATOMIC

Telecomando multifunzione a tecnologia infrarossi completamente compatibile PS2™ e munito di unità di ricezione con porta aggiuntiva joypad.
Permette il controllo completo del lettore DVD, della console e dei Cd musicali.
L'UNICO AD UN PREZZO IMBATTIBILE!